4月23日発売決定『スパロボF 完結編』

隔週刊 サターンファン
平成10年2月27日発行（隔週金曜日発行）
第10巻第4号（通巻124号）平成3年5月16日第3種郵便物認可

SATURN FAN

■春の話題作まるごと総力特集!!

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド
ヴァンパイア セイヴァー
EVE The Lost One
慟哭 そして…

■とれたて新作続報!!

ドラゴンフォースII ―神去りし大地に―
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
バーニング レンジャー
プロ野球チームもつくろう!
機動戦士ガンダム ～ギレンの野望～
スーパーロボット大戦F 完結編
悪魔城ドラキュラX ～月下の夜想曲～

■アーケードヒッツナウ大増14P!!

RADIANT SILVERGUN
ファイティングバイパーズ2
電脳戦記バーチャロン オラトリオ・タングラム
セガラリー・チャンピオンシップ2

■じっくり徹底攻略!!

仙窟活龍大戦 カオスシード
AZEL―パンツァードラグーンRPG―
ウインターヒート
SDガンダム GCENTURY S

1998
NO.4
2月27日号
540YEN

リアルサ

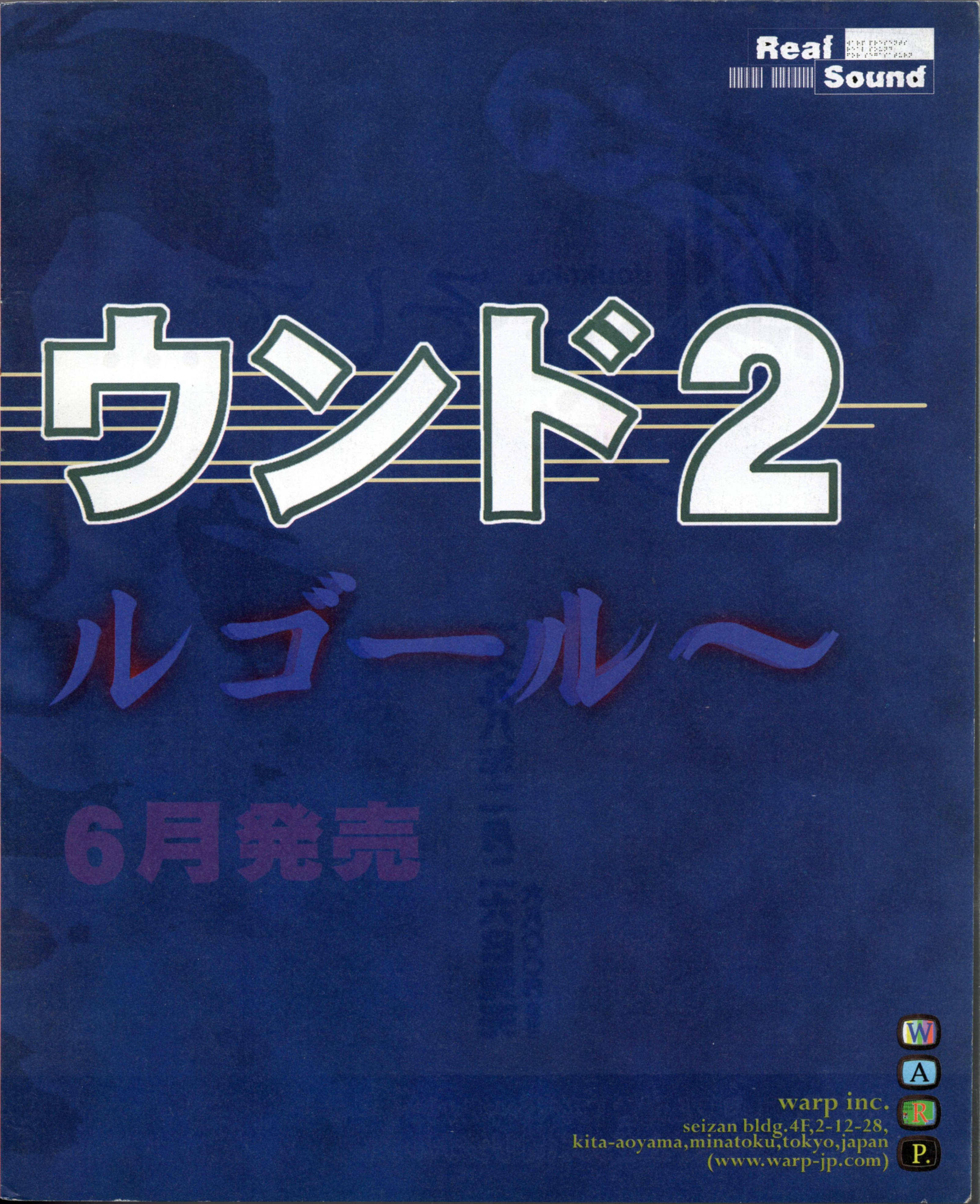
〜霧のオ

1998年

注意！ 本当に怖いソフトです。

SEGASATURN

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。


Real
Sound
ウンド2
ルゴール〜
6月発売
warp inc.
seizan bldg.4F,2-12-28,
kita-aoyama,minatoku,tokyo,japan
(www.warp-jp.com)
W
A
R
P.

慟哭 doukoku そして…

一九九八年二月二六日発売
六八〇〇円（税別）

豪華キャスト

長沢美樹
大沢つむぎ
山口由里子
深見梨加
矢島晶子
井上喜久子
氷上恭子
子安武人
北村弘一
星野充昭

★3大特典プレミアム付き「スペシャルパッケージ」（1.設定原画資料集　2.ミニドラマCD
★さらに2大プレミアムグッズ（オリジナルテレカ・マウスパッド）が当たる

3.スペシャルトレーディングカード3枚)で登場!
プレゼントキャンペーン実施!!

データイースト株式会社
東京都杉並区南荻窪4-41-10〒167
TEL.03-5370-0729　http://www.dataeast-corp.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

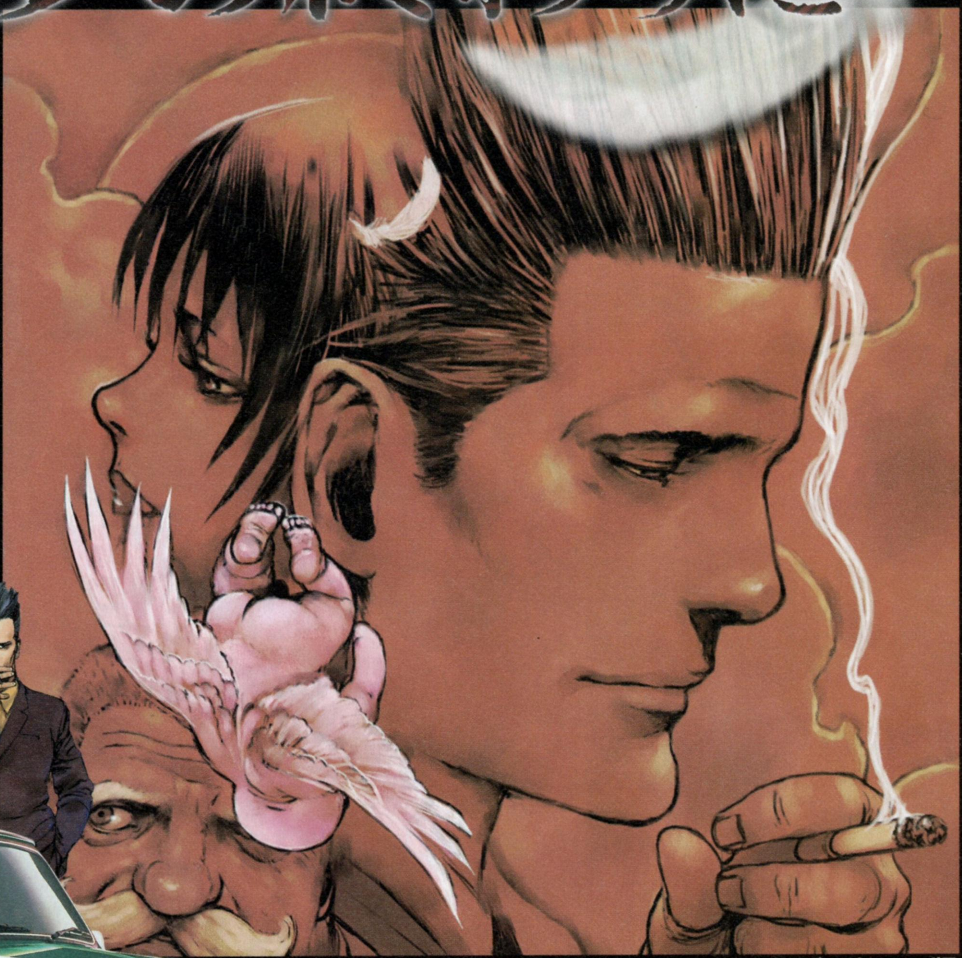
DATA EAST

SEGASATURN

探偵 神宮寺三郎 10周年記念
神宮寺の愛車 ミニ・クーパー
プレゼントキャンペーン

実施中！

探偵神宮寺三郎
夢の終わりに



セガサターン版
4月23日発売予定 価格5,800円

DATA EAST ©1998 DATA EAST CORP.
http://www.dataeast-corp.co.jp
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

MINI ROVER JAPAN

データイーストのハードボイルドアドベンチャーゲーム
「探偵神宮寺三郎シリーズ」は今年で10周年を迎えます。
この10周年を記念して、下記のクイズにお答えいただければ、どなたでも参加できるオープンキャンペーンを実施いたします！
クイズの正解者の中から、抽選で1名様に神宮寺の愛車であるミニ・クーパーをプレゼント！
キャンペーン期間は1998年2月27日（金）から1998年5月20日（水）消印有効とさせていただきます。たくさんのご応募お待ちしております！

クイズ

データイーストのハードボイルドアドベンチャーゲーム
「探偵神宮寺三郎シリーズ」は今年で○○周年

応募方法

官製はがきに左ページのクイズの答えと、郵便番号（7ケタ）、住所、氏名、年齢、性別、職業、電話番号、このキャンペーンをどこでお知りになったかを明記のうえ、下記の応募先までお送りください。

応募先

〒167-0052　東京都杉並区南荻窪4-41-10　データイースト株式会社
「神宮寺ミニ・クーパープレゼント」係

当選発表

応募締切後、厳選なる抽選の上、当選者に直接連絡いたします。

応募に際してのご注意
- 当選者の権利譲渡、換金等には応じられません。
- 商品の受け渡しに際しては、車庫証明が必要となります。また、当選者が20歳未満の場合は、保護者の同意書が必要となります。
- 当選のプレゼントは車輌本体のみとし、オプション仕様・付属品は賞品に含まれません。
- 登録時に必要な自賠責保険、自動車取得税、自動車重量税、自動車税等の税金相当額、車庫　登録諸費用、及び所得税相当額は当選者本人の負担となります。
- 賞品のグレード・仕様等につきましては、当方で指定させていただきます。また、掲載写真とお渡しする車種の車体色・仕様等が異なる場合があります。

CONTENTS

総力攻略

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド — 8
ヴァンパイア セイヴァー — 14
EVE The Lost One — 18
慟哭 そして… — 24

SEGA DYNAMIC PREVIEW

ドラゴンフォースII ～神去りし大地に～ — 32
バーニング レンジャー — 34
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド — 38
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ情報 — 42

CONTINUE TO REPORT

機動戦士ガンダム ～ギレンの野望～ — 43
Pia♡キャロットへようこそ！ — 48
スーパーロボット大戦F 完結編 — 52
RIVEN — 54
チョロQパーク — 56
わくわくぷよぷよダンジョン — 58
悪魔城ドラキュラX — 60

SATURN FAN

2月27日号 1998 No.4

●COVER MOTIF：仙窟活龍大戦 カオスシード
●COVER ART：おおつきべるの
©ネバーランドカンパニー／ESP
●COVER DESIGN：鈴木俊明

特別企画

街 — 81

大増全14P!!

AOUショウ直前
アーケードヒッツナウ — 150

NEW 近日発売ソフト紹介

Jリーグ実況 炎のストライカー — 130
プロ野球チームもつくろう！ — 132
ラングリッサー ドラマティックエディション — 136
スーチーパイアドベンチャー どきどき♡ナイトメア — 138
バトルガレッガ — 140
ステラアサルトSS — 142
すごべんちゃー ドラゴンマスターシルク外伝 — 143

攻略

仙窟活龍大戦 カオスシード — 84
AZEL －パンツァードラグーンRPG－ — 92
ウインターヒート — 96
SDガンダム GCENTURY S — 98
●ゲーム研究所
Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2 — 105
魔法少女プリティサミー ハートのきもち — 110
ウィザードリィ ネメシス — 114
放課後恋愛クラブ — 116

好評連載

●近日発売ソフトを編集部員がレビュー
サターンソフトImpression！ — 144
●『E・TUDE』応援ページ
PROJECT e — 164
●お得な『YU-NO』情報も
エルフFAN — 165
●金月真美ライブ速報
ときめきBeat Fast — 166
●名作のキーマンに聞く
SATURN DREAM — 167
●大技コマンド等ウルテク炸裂!!
HYPER UL-TECH — 168
●あのゲームはいま…？
期待作最新状況REPORT — 170
●●新着画面超速報!!
COMING SOON — 172
●サターン用ソフト発売日一覧
新作発売カレンダー — 178
●ソフト別索引&各種インフォメーション
ゲームインデックス&次号予告 — 180

1C連載 土星の王国 データ・ハガキ情報満載

●ゲーム関連情報満載
NEWS Dynamite！ — 65
●売り上げデータ&読者ソフト評価
RANKING STREET
売り上げランキング — 68
前人気&サターン移植希望ランキング — 69
読者が審査員 ゲーム成績表 — 70
●アンケートに答えてプレゼントをGET!!
読者プレゼント — 72
●サターンファン大集合!!読者ページ
コーンヘッドクラブ — 76
●刻々と変わる人気ゲームランキング
リアルタイム・ゲームランキング — 118
●君のハガキが載ってるかも!?
アンケートハガキからこんにちは！ — 120

※ゲームインデックス（索引）、ご質問電話番号、本紙スペック表の見方等はP180に掲載してあります。

CONTENTS

総力特集 ついに登場、サター

ン版『HOD』の魅力に迫る!!

今回で2回目の紹介となる、サターン版の『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』。はたしてサターン版の絵のクオリティはどのくらいなのか？　ゾンビはちゃんと業務用通りの動きをするのか？　等々、ファンならずとも疑問は尽きない。今回はそんな人たちに贈る巻頭特報だ!!

発売日	3月26日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	バーチャガン
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	ガンシューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	？%(2月4日現在)

業務用のスリルとスピード感を可能な限り忠実に再現！

『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』（以下『HOD』）の魅力は、撃たれてもなお迫ってくるゾンビの醜悪さと恐怖感。そしてプレイヤーの呼吸と絶妙にシンクロした、テンポのよいゲーム展開と言えるだろう。MODEL2を限界まで使ったという業務用と比べれば、グラフィック的に弱いのは仕方がない。ならばサターン版は、業務用のプレイ感覚の忠実な再現を移植の第一目標にするはず。そしてそれは着々と完成に向かっているのだ。

⇧ハードスペックの差を越えて、着実にサターン版は完成に近付いている

⇦ゲーム自体の難易度の高さも健在。迫り来るゾンビを素早く撃ち倒せ。ちなみに血の色は全部緑

飛び散る血しぶきは健在！

⇦複数の敵が画面上でアップになっても、ゲーム中の処理落ちなどは見られない。プレイ感覚は非常に快適

© SEGA　※画面は開発中のものです。

ステージ1の分岐の1つ「右ルート」を大紹介！

ここからは『HOD』のサンプルROM を使って、現段階でのステージ1の内容をお見せしよう。業務用を遊んだことがある人なら知っての通り、このゲームではプレイヤーの取る行動により、進行ルートが分岐するシステムがある。今回は館に入ってからの最初の分岐である、通称「右ルート」を辿っていくことにする。こちらは難易度も意外に低く、ボスまでへの道のりも短い初心者向けルートだ。

⬅逃げる2人の研究員を発見。左の人を助けられないと、ここで戦うゾンビの数が増えてしまう

① 館入口～噴水前～正面玄関

車で駆けつけるデモから始まる緊迫した場面。最初の研究員2人は、左の人を助けないとゾンビが増えるのは業務用通りだ。少し進むと橋の上で研究員が襲われている。ここは彼を助けるかどうかでコースが分岐するようになっている。あとは玄関まで一直線だ。

⬆➡噴水前で倒れているソフィを発見。しかし次の瞬間、巨大なコウモリのような怪物に連れ去られてしまう

⬅車で門の前に乗り付けるデモからスタート。銃を構えて突入

⬇敷地に入るなり、いきなりゾンビと遭遇。目の前で研究員が襲われる

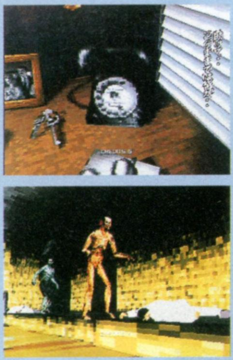
⬆橋の上で襲われる研究員。助けられないと違うルートに分岐してしまう

アドバタイズデモ&デモも再現

アドバタイズとは、ゲーム内容の説明や、客寄せのために自動的に流れるデモのようなもの。元が業務用だけに、サターン版の『HOD』でもこれはしっかり再現されている。また、ゲーム内での会話やボス登場シーンなどの要所に流れるデモも入っているぞ。写真はステージ1のものだが、他のステージも追々紹介していこう。

集客デモ、操作説明

ゲームの大まかなストーリーを紹介するアドバタイズ。ローガンに救いを求めるソフィからの電話で始まる、一連のシーンだ。ここでは2人の主人公、敵がいわゆるゾンビであること、ソフィを含めて多数の人質がいること、そして事件の黒幕の科学者(Dr.キュリアン)の存在が簡潔に語られる。そして最終ボスらしき奴もチラリと登場する。それに続いて操作説明の画面になるが、画面表示や演出も業務用と同じになっている。



⬅無人の部屋に鳴り響く悲痛な電話。そして惨劇の幕が上がることになる

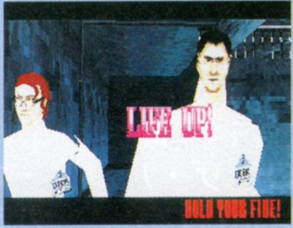
⬆これはプレイ説明デモ。まあ特に見なくても分かるのだが…

ゲーム中のデモ

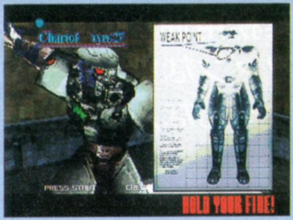
各ステージのスタート時や、ステージ内での分岐点（ない場所もある）。また救出した人質との会話やボス戦直前のシーンには、写真のようなデモシーンが挿入される。通常業務用ではこういうデモは飛ばされがちだが、『HOD』では実にうまく処理されている。というのもこのデモシーン自体がゲームのテンポとうまくシンクロしており、適度な中休みの意味合いもあるため不自然さを感じないのだ。またゲーム中のストーリー性の確立にも一役買っている。

⬆最初に出会う犠牲者。仲間を助けてくれと言い残して絶命する

⬇会話シーンはすべて英語。画面の右端には日本語の字幕が出る



⬆人質を救出すると、ちょっとした中休み的なデモシーンになる



⬆ボス戦前には、弱点などが表示されるシーンが挿入される

② エントランス～小部屋～中庭

館に入るといきなり2匹のサルが、天井のシャンデリアを落として襲ってくる。ここでは左右どちらのサルを倒すかでルートが分岐するぞ。左側のサルを倒すと、今回紹介する「右ルート」になる。続いて3体のゾンビとサルを2匹倒して中央のドアを進むと、床が崩れて行き止まりになる。この穴に落とされると別のルートに行ってしまう。廊下から左の小部屋に入って人質を2人救出し、続いて中庭に出る。水路にかかる橋を渡ると、オノを投げてくるゾンビがいる。意外とこいつにダメージを受けることがあるので注意だ。

分岐

⇧右のサルを倒すと、左側の階段を昇るルートに移動してしまう

⇦こんなところにも助けを求める研究員が

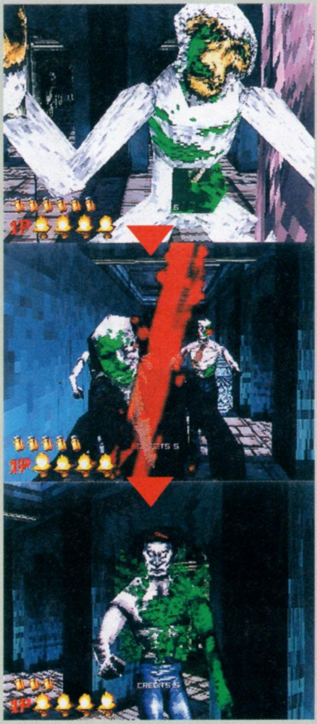
⇦扉の向こうに、斧を持ったゾンビがいる

分岐

⇧通路に巨大な穴が。ここに落とされると、地下道ルートに分岐する

⇦なぜか牢屋に人質が。まずは牢屋を開けてあげよう。続いて後ろのゾンビを狙い撃ちだ

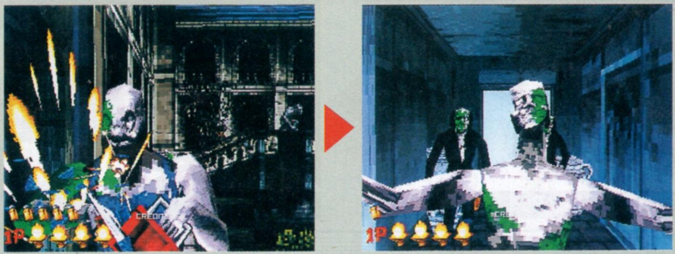
⇧チェーンソーを持ったゾンビは、刃で銃弾を弾いてしまうのだ



⇧中庭に続くドアを開けると、いきなりサルが飛び掛かってくる。続いて左から3体、そして右から1体のゾンビが息つく間もなく襲ってくる

序盤ながら気が抜けない！

⇦⇩中庭ではゾンビ以外の敵も登場。巨大なヒルとカエルは、小物だが侮れない敵だ。オノを投げるゾンビは、オノを先に撃つべし。連射は逆に危険だ

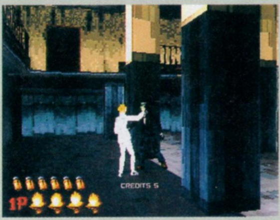


⇧橋を渡るとチェーンソーゾンビがいる。館に入ると3体がお出迎え

③ タル部屋～ボス直前まで

中庭から窓を破って館の中に戻ると、そこはタル部屋。2体のゾンビに襲われている人質が柱越しに見える。距離が近いので慎重な射撃が要求されるところだ。次に2階からタルを投げつけてくるゾンビを倒すと窓からサルが2匹飛び込んでくるので、落ちついて1匹ずつ倒そう。

廊下に出ると奥の部屋からソフィの声が聞こえる。角から突然現れたゾンビを撃ち倒し、いよいよ部屋の中へ突入だ。



⇦柱の陰から人質が。慎重に狙い撃つしかない

⇨窓を破って飛び掛かってくるサル2匹。一方に気を取られすぎないように

⇦声が聞こえた扉を開けようとすると、角からゾンビが走り出てくる。距離が近いので1発で仕留めないと危険だ

この奥にソフィが!?

④ ボスと対決！　ソフィは!?

部屋の中に入るとやはりソフィがいた。あわてて駆け寄るが、突然天井から降ってきた巨大な影に再び引き離されてしまう。全身を鎧に覆われ、巨大な鎌を持った怪物。怪物は足元のソフィを鎌でなぎ払い、不気味な咆哮を上げた。

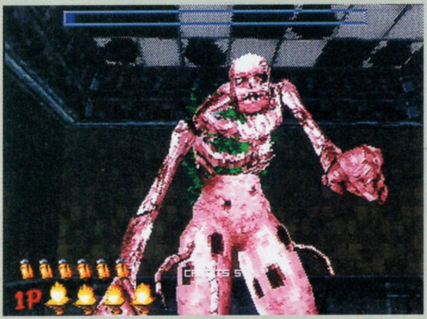
このボス「チャリオット」は全身を鎧で覆っているため、銃弾は通じない。ただ右胸の一部に穴が開いており、そこを狙って撃つことでダメージを与えられる。ある程度ダメージを受けると鎧を脱ぎ捨て、本体を露出。こうなると全身が弱点なので、好きなように料理できるぞ。画面上のライフゲージをゼロにすればボスは倒れ、ステージ1はクリアだ。しかしソフィは…。

➡謎の踊りをしながら接近し、目前で強烈な鎌の一撃を振り下ろす。右胸の穴が弱点だが、的が小さく狙いにくい。とにかく1発当てて、奴の足を止めることが大事だ

⬅やっとソフィに出会えたと思った途端、飛び込んできた巨体が2人を引き裂く。そして目の前でソフィが…

第2形態

鋼鉄の死神



➡一定以上のダメージを受けると、自分で鎧を弾き飛ばしてしまう。こうなればどこを撃っても構わない

CHARIOT TYPE 27

硬質の鎧で全身を防護しており、一切の物理的攻撃を受け付けない。ただし右胸の一部に欠損があり、そこが唯一の弱点となっている事が判明している。慎重な狙撃が要求される

そして復讐へ…

チャリオットを倒すとデモがスタート。倒れているソフィに駆け寄るローガンとGだが、すでに彼女は虫の息。ソフィは苦しい息の中、「Dr. キュリアンを止めて」という言葉を残してこと切れた。倒すべき敵はキュリアン。復讐を決意した2人は、さらなる恐怖が待つ館の内部へと進む。

➡チャリオットは倒した。しかしソフィはすでに虫の息

⬇そして絶命。守り切れなかった悔恨とキュリアンへの憎悪がローガンの心に湧き上がる

ソフィ、死す…！

まだまだ良くなるサターン版 こだわりの演出をチェック

ここまで駆け足でサターン版の『HOD』を紹介してきたが、いかがだったろうか？　ちなみに今回使用したROMはあくまで開発初期段階のもの。グラフィック的な面に不安を覚えた人もいるかもしれないが、元々ハードスペックに圧倒的な差があるし、グラフィック自体発売までにはもっとよくなるはずなので、そこに期待しよう。その分業務用にあった細かい演出は、サターン版でもしっかり再現されているぞ。ここではそれらをチェックしてみよう。

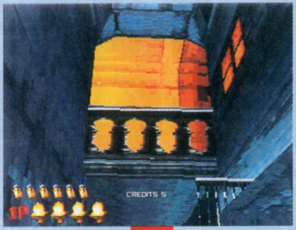
弾の軌跡

ここで言う軌跡というのは、業務用にあった曳光弾のような弾の残光のこと。通常の拳銃型のガンシューティングでは、外れた弾の軌跡は表示されない。しかしこの『HOD』では、先の演出を付けることで着弾点の修正をしやすくしているのだ。見落としがちな小さい点だが、これは結構役立つ。

⬆暗闇に消える弾の軌跡。本来はデバッグ用の仕様が残ったもの。意外に美しいものである

視点移動

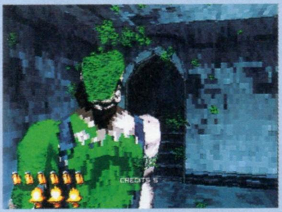
『HOD』の特徴にプレイヤーとの一体感の演出のうまさがある。プレイ中の視点と、ゲーム中の微妙なカメラワークが実にうまくシンクロしているのだ。階段を昇るときの目線や、死角からの敵の出現にフッと振り向く様子。またデモシーンでもこれは同様で、ステージ4の「周囲を見る」→「キュリアンを発見」→「走り出す」という演出は秀逸。プレイ感覚の再現を重視しているサターン版でもこれは重要なポイント。これは最後まで調整されるだろう。



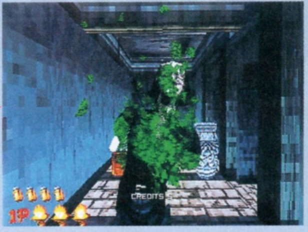
エフェクト各種

このゲームでは敵を撃った時や自分がダメージを受けた時などのエフェクトが、普通のガンシューティングよりも豊富に用意されている。特に敵はゾンビだけに1発撃っただけでは倒れず、体の一部を吹き飛ばされてもなお迫ってくる。当然サターン版でもこのエフェクトは再現しており、複数の敵を撃った場合にも特に処理落ちなどは見られない出来具合だ。これは非常にうれしい。

また自分のダメージパターンも斬られ、噛まれ、打撃と、業務用通りのものが入っている。



⬆撃たれた箇所によってダメージポーズも変わる



⬆徐々に砕けていくゾンビの体。この派手さが恐怖との一体感を生むのだ

⬅これは敵に噛まれた場合のエフェクト。歯形が妙

➡こちらは斬られた場合のもの。いかにも痛そう

『バーチャコップ　スペシャルパック』に注目!!

さて3月26日に発売が予定されているサターン版『HOD』だが、それまでにどうしても一度は実物を遊んでみたいという人に朗報。本誌発売から1週間後の2月19日に発売される『バーチャコップ　スペシャルパック』に、サターン版『HOD』の体験版が付いてくるのだ。この体験版にはゲーム中のステージ1が途中まで遊べるバージョンが入っている。サターン版の出来を垣間見るには丁度いい内容ではないだろうか。『バーチャコップ』シリーズ2本とこの体験版、合わせて3本が一緒になって格安の5800円（税別）。ガンシューマニアならずとも、ぜひチェックしておきたいタイトルだ。

➡ステージ1しか遊べないのは残念だが、サターン版の雰囲気を体験するのには十分かも

⬅一足早くサターン版の『HOD』を体験できる。絶対GETだ

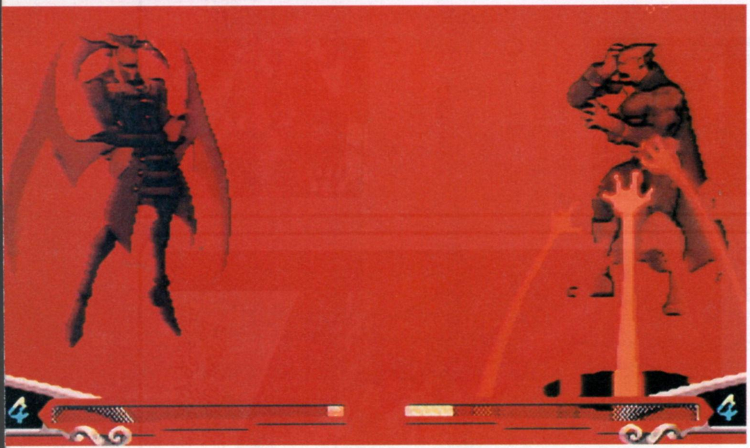
総力特集 闇から現れた強者

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire
ヴァンパイア セイヴァー

サターン版の移植度を検証する!!

総勢18人のダークストーカーたちが繰り広げる闘いの宴

魔界の地に蘇った冥王ジェダ。彼には、膨大な魂を収めきる堅牢な容器が必要だった。そこで魂の檻「魔次元」を作り出して、その場所に集めた18キャラとの魂の同化を求める。ん？ 18!? そう、サターン版『セイヴァー』のキャラ選択画面には、業務用『セイヴァー2』で使用できた3キャラが新たに追加されていたのだ。



⇨強力な魂を集めている、冥王ジェダ。彼のEX必殺技「フィナーレ=ロッソ」がデミトリに炸裂

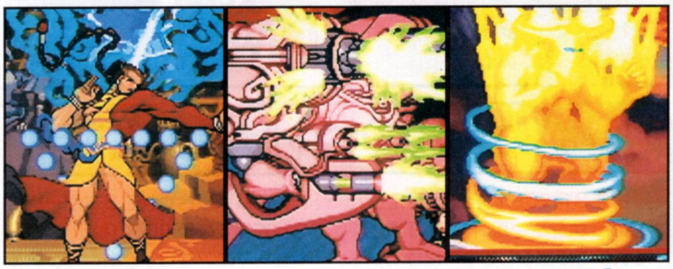
新たに加わる闇の住人

新たに加わったキャラとは、ドノヴァン、フォボス、パイロン。

ドノヴァンは魔剣「ダイレク」を使った攻撃が特徴的で、キルシュレッド発動時に雷を落とすことができるようになった。

ジャンプの軌道を2種類から選択できるようになったのがフォボス。好みの軌道で勝負できる。

パイロンは、ダークフォースを発動すると自身の分身を呼んで、相手をかく乱しながら闘えるぞ。



⇧左から順に、ドノヴァン、フォボス、パイロンの3キャラ。業務用『セイヴァー2』では使えなかった空中チェーンコンボを身につけての登場だ！

※画面は全て開発中のものです。
©CAPCOM

たちに、もうすぐ会える！

今春発売を予定している、サターン版『ヴァンパイア セイヴァー』（以下『セイヴァー』）。編集部に到着したサンプルROMから、独自のシステムを徹底検証していくぞ。

発売日	4月16日予定	CD枚数	1枚
発売元	カプコン	複数プレイ	2人同時
開発元	カプコン	対応周辺機器等	4メガRAMカートリッジ
価格（税別）	5800円・4メガRAM同梱版7800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	格闘アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（2月5日現在）

業務用に見劣りしない、動きとグラフィック

編集日誌：業務用を隣に置いてプレイしてみた。ス・スゴイッ！ まったく同じじゃないか。グラフィック、サウンドどれをとっても業務用とそん色ない出来に、ビジュアル的には大満足！

⬅⬆グラフィックはほぼ完璧！ どれ一つとっても細部まで完全に再現している。4メガRAMカートリッジ対応だからできる技か。さらに短いロード時間によってイライラを感じることもないのだ。春よ、早く来い！

対戦前にシステムの基本を把握

サターン版『セイヴァー』には業務用『セイヴァー2』のキャラが登場するが、基本システムは業務用『セイヴァー』のものになっている。ここでは、このゲーム独特のインパクトダメージゲージやチェーンコンボなど、プレイするまえに知っておきたい基礎知識を解説するぞ。

↑各キャラ固有の能力を最大限に発揮できるようになるダークフォースは、『セイヴァー』で導入された新しいシステムの1つ。波に乗ってウキウキだぁ

EX技炸裂！

←強力な対空攻撃であるバレッタのＥＸ必殺技、クールハンティング。スペシャルストックゲージを消費することで、ハデな技を出すこともできるのだ。キャラによっては3つ以上の技をもっているものがいるぞ

独特の体力ゲージに注意

インパクトダメージゲージという特殊な体力ゲージ。このシステムでは、ダメージを受けると緑のゲージが赤くなっていく。そして、相手のゲージをすべて赤くすれば1本先取できるが、このあと自分の体力ゲージは回復せずに、すぐに2本目が始まる。ここが前作までとは異なる点だ。

↑ダウンすると、体力ゲージの下のコウモリが消える。コウモリがいなくなると負け

←ダメージを受けると、緑のゲージが赤くなっていく。赤いゲージの一部分は点滅するゲージになっており、この部分は時間経過で回復する

スペシャル攻撃で大逆転

通常攻撃や必殺技で相手を攻撃することなどによって、画面下部に表示されているスペシャルストックゲージが貯まっていく。このゲージが満タンになるとスペシャルストックが1つ増加し、このストックを消費することで、一発逆転の可能性を秘めた次のような攻撃を出せるぞ。必殺技を出すときにパンチボタン（キックボタン）を2個以上同時に押すと、必殺技の強化版であるＥＳ必殺技、必殺技以上の性能をもつＥＸ必殺技が出せる。また、同じ強さのパンチボタンとキックボタンを同時に押すとダークフォースが発動する。

↑必殺技のパワーアップ版だ。コマンド投げもＥＳ必殺技にできるぞ

←ＥＸ必殺技は、攻撃力が非常に高い

↑ダークフォースを使うと、各キャラ固有の能力を最大限に発揮できるようになる。発動した瞬間は無敵だが、終了時のスキが大きいのは痛いところだ

さまざまな反撃手段

後述のチェーンコンボなどの存在により、継続的な攻撃が強力なこのゲームでは、相手に攻撃され続ける防戦一方の状況に陥ることが多い。このような状況から脱出するときに重宝するテクニックのひとつがガードキャンセルだ。

相手の攻撃をガードした瞬間に特定のコマンドを入力（キャラによってコマンドは異なる）することで、ガード後の操作不能時間をなくし、ガード直後に必殺技を出して反撃できる。

キャラによってガードキャンセル時の必殺技の性能は異なるが、うまく反撃できれば攻守を逆転するチャンスになるので、積極的に狙っていくことをお勧めする。

相手の攻撃をガードした瞬間に攻撃ボタンを何回か押すと、相手をはじき返して間合いを離すことができる。これがアドバンシングガードだ。このとき、押すボタンによって相手との距離を調整することができる。

↑相手を一定距離はじくことができるアドバンシングガードは、ガードキャンセル時の必殺技の性能が低いキャラには救いの手となる反撃手段だ

↑ジェダのガードキャンセル専用必殺技であるスプレジオは、自らの首を切って体内の液体を噴射して攻撃だ！

→なぜかアナカリスだけはアドバンシングガードを使うことができない。反撃には『セイヴァー』で使えるようになったガードキャンセルを使うしかないのだ

攻撃の要・チェーンコンボ

『ヴァンパイア』シリーズの特徴のひとつであるチェーンコンボ。これは、通常技のみでコンボが成立するシステムで、弱攻撃、中攻撃、強攻撃の順に通常技が連続ヒットするというものだ。また、同威力のパンチからキックにつなげてもコンボが成立するので、理論上は弱パンチ、弱キック、中パンチ、中キック、強パンチ、強キックの順に通常技が連続ヒットすることになる。必殺技を組み込むコンボに比べて入力が非常に簡単で、ガードされた場合も反撃を受けにくい利点がある。

空中チェーン

『セイヴァー』では、空中での攻撃にもチェーンコンボが使えるようになった。このためジャンプ攻撃のバリエーションが豊富になり、空中戦が勝敗の分かれ目になることも少なくない。空中と地上のチェーンをつなげて、多くのダメージを与えよう

チェーンコンボの短所

●相手の回復率が高い

チェーンコンボはヒット数が多くなればなるほどダメージが補正されてしまうため、大ダメージは望めなくなってしまう。また、ダメージゲージに点滅する部分（時間がたつと回復してしまう）が多くなりやすい。

↑多段ヒットしてもこれしか減らない。そのうえ点滅ゲージも多い

●必殺技につながらない

チェーンコンボ中は、通常技から必殺技に攻撃をつなげることができないため、必殺技をコンボに組み込めなくなってしまう。ただし、キャラによってはEX必殺技のみチェーンコンボから連続でヒットする場合がある。

↑チェーンコンボの途中からは、必殺技をコンボに組み込めない

↑チェーンコンボを含む、ガロンの連続技の流れ。ジャンプ攻撃後、チェーンコンボで弱パンチ、中パンチとつなげて、モーメントスライスでフィニッシュ！

総力特集

ルシッドモーションを採用した超美麗アニメーションを入手！

EVE The Lost One

イヴ・ザ・ロストワン

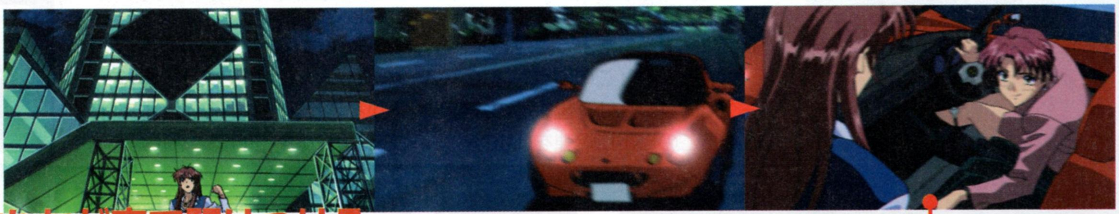
発売日	3月12日
発売元	イマディオ
開発元	シーズウェア
価格（税別）	7800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	4枚組
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	87・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	90%(2月2日現在)

発売まであと1ヵ月をきった『EVE The Lost One』。今回はサターン最高峰の画質を誇るルシッドモーションを採用して作られた、アニメーションシーンを入手！一足先に誌面でその美しさを堪能して欲しい。また物語の序盤を主人公別に解析。目の離せない6ページだぞ。

各主人公に焦点を合わせてストーリーの序盤を分析していく!!

30分以上に及ぶアニメーションが物語の随所に盛り込まれる

『EVE The Lost One』では、ルシッドモーションを採用して作られたアニメーションが、作品を通じて合計で約30分間も盛り込まれている。その美しさはイマディオの前作『DESIRE』でも証明済みだ。今回は、ストーリーを視覚的に盛り上げていくアニメーションの数々を大量に入手した。以下でその一部を紹介していくぞ。



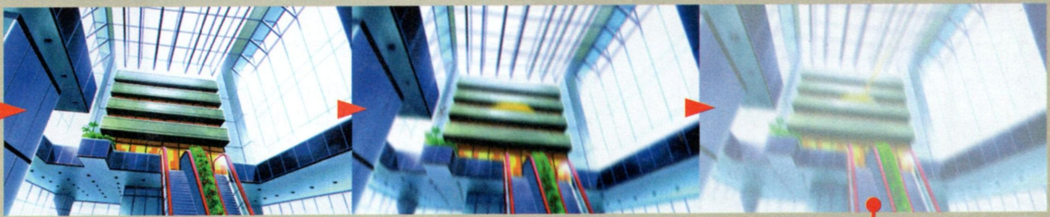
まりなが車で駆けつける

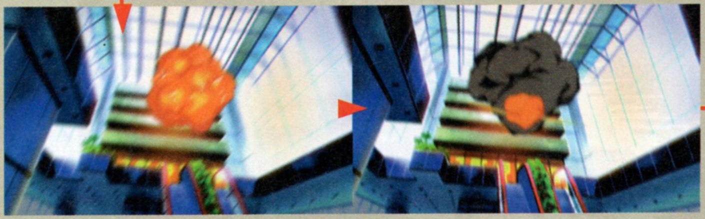
⬆➡杏子の前に、前作の主人公である法条まりなが、車で駆けつけてくるシーン。杏子を乗せて、ものすごい勢いで車が発進する様子がリアルに伝わってくる。重要なシーンのようだが

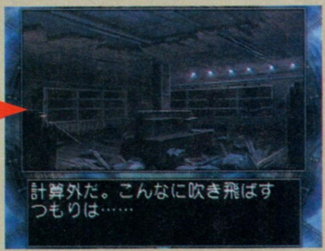
アニメーションは有効かつ効果的に使われる

いくら綺麗なアニメーションでも、ゲームのテンポを崩してしまっては台無し。『EVE The Lost One』では、一つのシーン自体はアニメーションがあまり長くないが、大量のカットが使用されているので、流れるように展開するのだ。

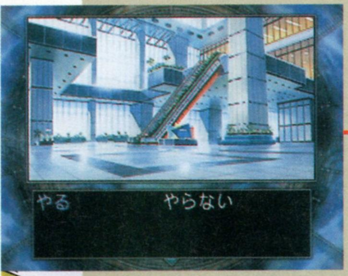
⬇各シーンは大量のカットが使われているので、スムーズに流れるぞ





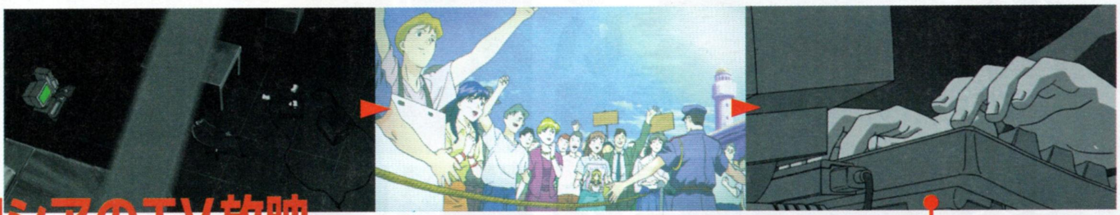


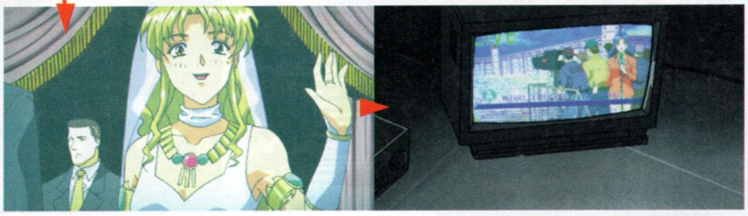
⬆アニメーションは、あくまで物語を盛り上げるための演出法。使いどころも計算されているのだ



⬆重要なシーンで挿入

見せ場で流れるアニメーション





プリシアのTV放映

⬆➡真犯人がTVモニターを眺めている。そこに映るのは、エルディア共和国にいるプリシア。真犯人が何の目的でプリシアの映っているTVを見ているのか分からないが、何やら事件の匂いが。やはりエルディアが大きく関わるのか

©C's ware All Rights Reserved　※画面は開発中のものです。

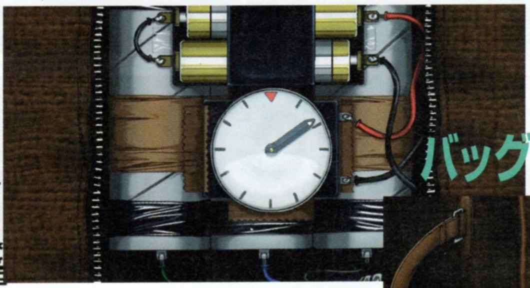
スネーク編

正体不明で、爆弾魔であるスネーク。プレイヤーは当初、この不可解な人物として、物語を進めることになる。スネークの目的、そしてその正体は物語が進むうちに明らかになるはずだが、現時点ではそれも謎である。ここでは、この謎の人物が“スネーク”として誕生する所まで見てみることにしよう。

ちょっとした出来心の愉快犯 それがドス黒い世界への入口

スネーク編はワールドインポートタワー内から始まる。プレイヤーが操る人物（この時点ではスネークではない）は、出来心の好奇心からこのビルに爆弾を仕掛けようとしている。爆弾はインターネットで作り方を覚え自分で作った物。バッグの中に忍ばせ、実行するかどうか迷っているが、結局はブティックに仕掛けることになる。

⇧ほんの出来心から爆弾を仕掛けようとしている。最初は特定の人間や企業を狙った犯行ではないのだ。もちろん犯罪だけど。緊張する様子が伝わってくる



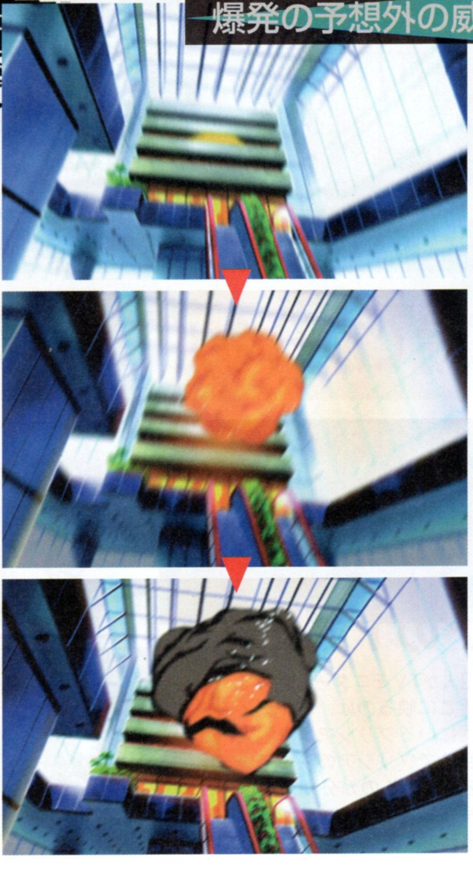
爆弾を仕掛ける

⇧爆弾はインターネットで作り方を覚えた。自分の手作りなのだ

バッグでカモフラージュ

⇨爆弾をバッグの中に入れカモフラージュ。あとはこれをタワー内のブティックに置いてくるだけだ

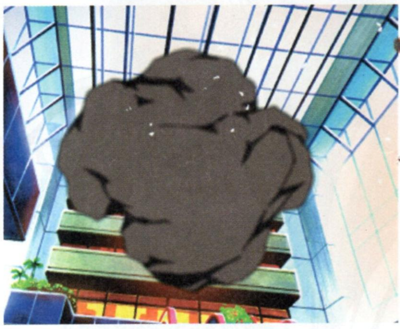
凄まじい爆発の威力



⇧時限爆弾が爆発する様子はアニメーションになる。凄まじい爆発の様子がわかる

爆発の予想外の威力におののき恐怖する

バッグをブティックに置いたまますぐさまその場を離れ少し待つと、大音響とともにビルが吹っ飛ぶ。本来ならば、遠くから人々があわてふためく様子を見て、独りほくそ笑む予定だったが、爆弾の意外なほど強力な威力に逆にビックリしてしまう。もっと小規模なもので、ブティックの壁を焦がす程度と予想していたようだ。本当はすぐに立ち去る予定だったが、ビル内の状況が気になり、爆弾を仕掛けた場所に戻ってみることに。



⇧黒煙を吐き出すタワー。まったく予想外の威力に、犯人もビックリ

粉々に吹き飛んだ店内で杏子と初対面

爆弾を仕掛けたブティックに戻ってみると、そこは見る影もなく吹き飛んでしまっている。自分の作った爆弾の威力の凄まじさにしばし茫然自失。しかし、視界の隅にかすかに動く人物を発見。近づいてみると、買い物をしていた女性客（桐野杏子）が倒れている。あらためて自分のしたことに恐怖しその場から逃げ出してしまう。

⇦己のしたことながら、その威力の強大さに驚く犯人。愉快犯を装い、みんなが驚く様子を見ようと思っただけが、こんな大事になるとは

⇩黒コゲの店内に1人の女性が倒れている。犯人は怖くなって逃げ出してしまったが、この女性こそもう一人の主人公桐野杏子なのだ

事の重大さを悔いながら街中を徘徊

自分のしたことにショックを受けつつ、そのままタワー内にあるソバ屋へ。ソバ屋の店員と何気ない会話をした後、行くあてもなく町中をぶらつくことに。途中通りかかった公園で、青年の死体が発見されたことを小耳にはさむ。夕暮れまでぶらついた後は家に戻る。

⇧犯行後、何気なくソバ屋に入る

⇩公園で青年が死んでいたらしい。犯人には関係ないが…

⇦爆破事件後、何をしていいのかも分からず、行くあてもなくぶらぶらしていると、夕方になってしまう。この日はこのまま家に帰ることになるぞ

アドニスとの接触そしてスネークへの転身

家で爆弾の調合を確認するためパソコンに向かっていると、奇妙なボイスメールが届く。ディスプレイに映っているのはポリゴンで描かれたクマ。そのクマが不意に喋りだす。アドニスと名乗るクマは、爆弾事件のことを知っているという。アドニスは爆弾事件を告発しないが、スネークになれと要求。何のことか分からないがもちろん断るわけにはいかない。こうして“スネーク”が誕生するのだ。スネークは、今後どのような犯罪に手を染めていくのか。どちらにしても、その背後には常にアドニスという謎の影が見え隠れする。

己の愚行を悔やむ

⇧家に帰ってきてあらためて爆弾の威力を思い出す。それにしても殺風景な部屋だな

⇦軽い気持ちでなんて言ってられなくなってきた。何か証拠が残っていたらかなりマズイ

⇦⇩突然のボイスメール。なぜ事件のことを知ってるんだ

⇦メールの送り主はアドニスと名乗る。かわいらしいクマだが、かなりなサイコっぷり

⇩スネークはこうして誕生する。これ以降、スネークの陰には常にアドニスがいる

⇩アドニスの目的は一体何なのだ

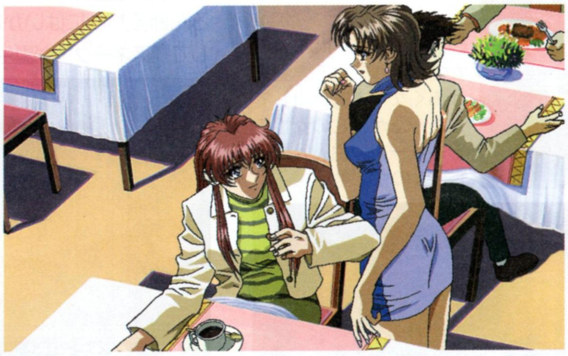
桐野杏子編

スネークとは対照的に、正当派主人公という趣の桐野杏子。彼女は、国家機関であるJCIA（内閣調査室）の新人調査員。前作で登場した甲野本部長や、法条まりなともつながりがあるのだ。爆破事件に巻き込まれてしまう経緯と、その後、瀬野尾の変死事件の調査で望月生物学研究所に行くまでを追っていく。

理不尽な爆破事件にあい やがて事件の渦中にのみ込まれていく

杏子編は、自室のベッドで寝ているところから始まる。甲野本部長の電話で目覚めた杏子は、最後の休日を楽しむため、ワールドインポートタワーへ買い物に行くことに。タワー内にあるブティックを眺めた後、レストランでコンパニオンの鈴田夏海と出会う。その後、タワー内をひととおりぶらついた杏子は、残りの買い物を済ますため最初に入ったブティックに戻るのだ。

⬆甲野本部長の電話で目覚めた杏子。シャワーを浴びてお買い物に出よう



⬆レストランでコンパニオンの鈴田夏海と出会い、仲良くなる

⬆ワールドインポートタワー内のブティックでスーツを物色。明日にひかえた初登庁を前に、ファッションも念入りにチェックなのだ

再びブティックに戻り爆発の巻き添えに

⬅レストランを出た後、何気なくタワーの中を散策してみる。一通り歩いた後で、ブティックに戻ることになるのだが

ブティックに戻った杏子は、突然原因不明の爆発に巻き込まれることに。薄れゆく意識の中で、買ったばかりのスーツが台無しになったことに腹を立てながら、こちらを見ながら立っている人物（スネーク）の影に気が付く。人物の顔も見ることができないまま、杏子は意識を失い、救急車で病院へ。

⬅ブティックに戻った杏子は、謎の爆発に巻き込まれることになる… 杏子から見たこのシーンも、もちろんアニメーションで展開。紅蓮の炎が迫る

⬆➡爆発に巻き込まれ意識朦朧な杏子。そこで見た誰かの影は…

登庁初日から変死事件の調査を開始

大した怪我もなかった杏子は、翌日無事に初登庁を果たす。杏子は自分の巻き込まれた爆破事件の調査を志願するが、願いは聞き入れられず生物学研究所の研究員が変死体で発見された事件の調査にまわされてしまう。気を取り直した杏子は、事件を調査するため、さっそく研究員が所属していた、望月生物学研究所に行くことになるのだ。

⬅爆破事件の翌日、幸い大きな怪我もなかった杏子は、JCIAに初登庁する。がんばり屋の杏子らしい

変死体が発見された

⬆JCIAでは甲野本部長がお出迎え。相変わらずの口調で、杏子の無事を喜んでくれるのだ。いい人

⬅杏子に与えられた最初の仕事は、望月生物学研究所の研究員、瀬野尾靖雄の変死事件を調査することだ

瀬野尾の変死を調査するため生物学研究所へ

事件を調査するため、はじめに来ることになる望月生物学研究所。研究所のあるジェネシス・シー・ワールドへ赴いた杏子は、水槽でイルカの世話をしていた坂井綾乃に研究所まで案内してもらうことに。ここで、途中で会ったアルバイトの少年、江国雄二や綾乃自身のこと、殺された研究員の瀬野尾のことなどを聞くことができるぞ。

⬆研究所はシーワールド内にある

⬆中には誰もいないが奥に綾乃が

坂井綾乃が登場

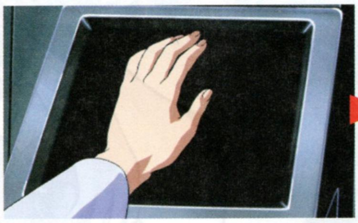
⬅おっとりした女子大生の坂井綾乃。イルカが大好きな女の子だ。ここで飼育しているイルカのマーブルと意思の疎通もできるらしい。綾乃の案内で研究所に行くことに

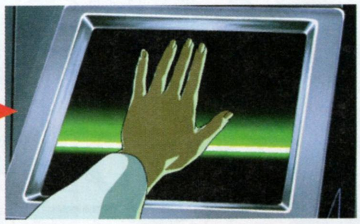
厳重な警備を解除して地下へと進む

研究所は警備が厳しく、簡単に入ることはできない。綾乃にセキュリティシステムを解除してもらわなくては、望月所長に会うこともできないのだ。セキュリティシステムが解除される場面はアニメーションで展開される。研究所に入ったら、いよいよ望月と対面だ。

⬆望月生物学研究所は、シーワールドの地下にある。警備も厳重だ

⬆綾乃がセキュリティシステムを解除すれば中に入ることができる





⬆このシーンもアニメーション。しかしやけに厳重警備をする研究所だな

どこかうさんくさい所長と面会し話を聞く

綾乃の案内で所長の望月正雄に会い、研究員の瀬野尾靖雄が殺された件が、この研究所の研究と何らかの関係があるのではないかと聞いてみるが、望月は「あり得ない」の一点張り。逆に軽くあしらわれてしまうだけで、何の情報も得ることはできないぞ。杏子は、しかたなく一度JCIAに戻って本部長の指示を仰ぐことになる。

⬆なんだかイヤミなおじさん。いきなりこの言い方は失礼だぞ

⬅➡杏子の訪問を予想していたかのよう。杏子も事情を言ってみるが…

⬇あっさり関連を否定された

➡一度JCIAに戻るしかないようだ

総力特集

発売間近の大追跡
少女の危機を救うには…

恐怖の夜想曲（ノクターン）が奏でられる…

慟哭 doukoku そして…

サターンオリジナルタイトルということもあって前人気も常に上位に位置している『慟哭　そして…(以下慟哭)』。前回よりバージョンが上がったサンプルROMを入手。システムのおさらいとともに、ストーリーもさらに突き進んで紹介しよう。

発売日	2月26日
発売元	データイースト
開発元	データイースト
価格(税別)	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	18歳以上推奨
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	シャトルマウス
バックアップメモリー	20・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

Nadeshi-Co Vol.3 2月20日発売!! にも 慟哭 そして… のヒロイン、笹本梨代クンがカバーガールとして表紙に登場!!
特集では盛りだくさんの高画質CGで女のコたちのの魅力に迫る!!

廃屋からの生還に向けて基本システムをおさらい

『慟哭』は、館に閉じ込められたプレイヤーが、知恵を振り絞って脱出を図るアドベンチャー。プレイヤーの行動によって、シナリオは千変万化し、迎える結末も異なる。まずは基本的なシステムを振り返りながら、『慟哭』の魅力に迫ってみよう。

閉鎖された廃屋内を探索せよ

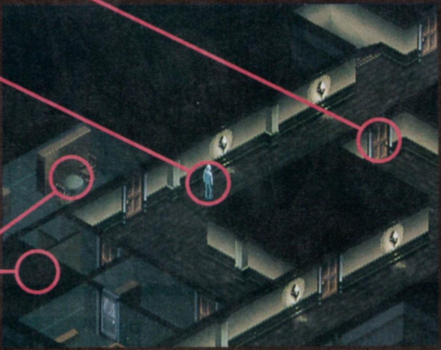
部屋から部屋で移動するときは、クォータービューの館内マップ画面で、実際に主人公を動かす。色々なところを歩き回ることで、館内に閉じ込められている他の女の子たちに出会えることもある。

⬆部屋の外で、女の子に出会うイベントも用意されているのだ

トビラ
カギのかかっていない扉は素通りできるが、かかっているものはアイテムなどで解除する

主人公
プレイヤーの分身。これを動かして、館内の探索を進めていくのだ

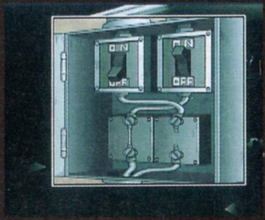
部屋
まだ行ったことがない部屋は、黒く表示されている



クリック＆コマンドで部屋を捜索

部屋の探索はクリック＆コマンドで行う。部屋の中には、脱出のための道具が隠されていることが多い。怪しい場所があったら、まずはクリックすること。トラップやアイテムがあるオブジェの場合は拡大画面になり、さらに細かく調べることができるのだ。

➡さあ、気になるところをレッツクリック！

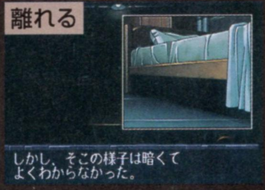


⬅怪しいところはないか、よーく調べよう

コマンドの種類

プレイヤーが使えるコマンドは5つ。頻繁に使うのはアイテムのコマンドだろう。ちなみにセーブは本体、パワーメモリにそれぞれ3ヵ所、最大6ヵ所まで可能だ。

離れる



⬅拡大画面から脱出するときに使う

アイテム

⬅見当違いの場所に使わないように

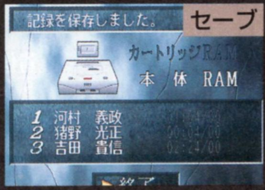
移動

➡部屋から外に出るときにはこれを

話す

➡その場にいる人や同行者と会話

セーブ

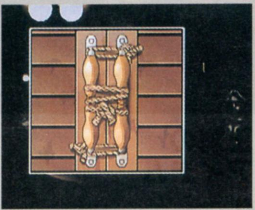


⬅こまめなセーブで効率よく探索

廃屋に仕掛けられたトラップの数々

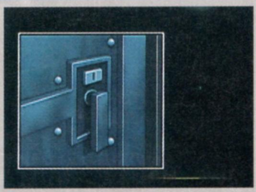
頭をフル回転させトラップを解いていくのも『慟哭』の醍醐味のひとつ。これらはアイテムを用いて解除するもの、ヒントを得て対処するもの、果ては自分の頭脳だけが頼りのものとさまざま。また、複数の解除方法が用意されているものもあり、結果的にストーリーが分岐することも。これをTDS（トラップ・ディバージェント・ストーリー）という。

開き戸

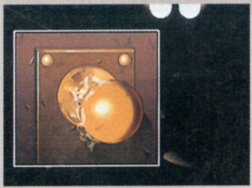


➡ひもで固く結わえられている

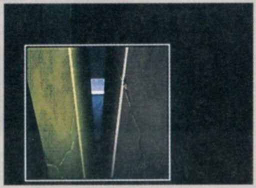
ドア



➡鍵穴がある。これはやっぱり…



⬅ノブの周囲が固められている



➡向こう側からしか開かないのか？

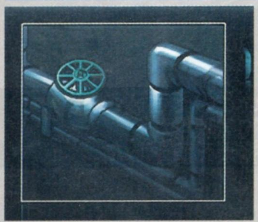
15パズル

➡絵柄に文字が描いてあるようだが

靴底のガム

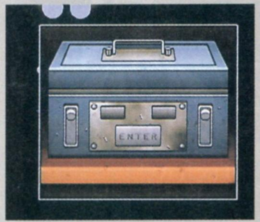
⬆いつみの靴に付いたガム。これもアイテムで取ってあげよう

壊れたパイプ



⬅穴が空いているので役に立たないまま

金庫



⬅右と左、そして真ん中にスイッチがある

©DATA EAST／STUDIOライン

生死を賭けた物語に接近
閉じ込められた主人公たち

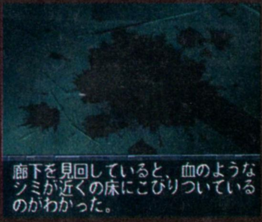
下校中のバスの事故により意識を失っていた主人公。カギがかけられた部屋から脱出すると、床に血のような液体が染みついていた。背筋が寒くなる思いをしながら、梨代や他の乗客たちを探し始める。梨代や真理絵などバスの乗客の他に、事故原因となった乗用車を運転していた桂、同乗していた女子高生いつみ、千砂とも出会う。探索を続けていると、真理絵が死体を見つけ、恐怖が募る。たたみかけるようにいつみの悲鳴が。なんと主人公たちが入ってきた地下のガレージのシャッターが下り、館内に閉じ込められてしまった！

⬆神田川から、縁起でもない話を聞かされる。信じたくはないが

⬆血相変えて、慌てて駆け込んでくる真理絵。嫌な予感がする

➡行方不明になっていた郵便局員がこめかみから血を流しこと絶えていた。何故ここに

梨代：どうして…こんなことに…



➡部屋の前に広がる血を見て、寒気を感じる

⬅自動車を運転していた大学生、柴田桂

⬆➡梨代は、自分を助けてくれた主人公を心配する。2人は共に行動を始める

⬅シャッターは、さっきまで開いていたはず。それが下ろされた上にカギまでかけられたなんて。まさか死体と一夜を明かすことになろうとは

TDSポイント…「お風呂入りたいな」

前号でも紹介した風呂沸かしイベント。実はTDSイベントだったことが判明した。とある場所で修繕作業をするのだが、そこで間違ったアイテムを使うと修繕は失敗。その場合は桂が修復したことになってしまう。また、さらにもう1段階手順があり、それに成功してようやく入浴シーンを拝めるのだ。

⬇風呂好きないつみにとっては、入らずにはいられない

成功

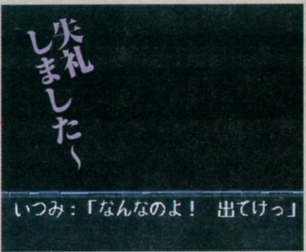
⬆お湯の問題が解決したと思ったら今度は割れた窓が不満とか

失敗

⬆いつのまにかお風呂に入っていました。さっぱりしてます

⬇女の子の入浴を覗くとはどういう了見だ。このスケベジジイ

間違いのアイテム



⬆手順を間違えるといつみに追い出されます。しょぼちん

正解のアイテム

⬇「一緒に入ろうか」とか言うと怒られます。いーじゃん…

⬆え、千砂も一緒に入ってるハズだって？　そう焦らずにね

廃屋脱出作戦開始 行方知れずだった3人との出会い

主人公は現状を報告すべく、館内の人々を全員集める。死体発見の事実に、一同は驚きを隠せないでいた。今後の対策を練ろうとするが、神田川は周囲にいやらしい言葉を浴びせた挙げ句単独行動を取ると宣言した上、退席。梨代が言うには、まだ館に入ってきた人が他に3人いるらしい。

➡己の欲望のみに生きようとする神田川。何とも気持ち悪い老人だ

神田川：ワシは、ワシの好きにする！

関西訛りのブロンド少女と、そのメイド

カギが掛かっていたため、行けなかった応接間。ドア越しから2人の女性の話し声が聞こえてきた。メガネをかけた三つ編みおさげの子鈴と、気の強いブロンド娘ノーマだ。2人とも主人公を警戒しているようだが…。

⬆どこへ行ったのかと思ったが、見つかったのでとりあえず安心

ノーマ・ウェンディ

アメリカからの留学生だが、留学先が大阪の女子高だったためか、関西弁を喋る。大富豪の令嬢

白川子鈴

ノーマに仕えるメイド。ひかえめな女性だが、ときどき大胆な行動を取ることも

油にまみれた子鈴に着替えを…

地下に下りていった子鈴を追いかけていくと、女性の悲鳴が！ どうしたことかと声の元へ急ぐと、セーターを油まみれにしてしまい、呆然としていた子鈴の姿が。どうやら探し物をしている最中に油をひっかけてしまったらしい。メガネまで壊してしまった彼女のために服を探さねばと思い立つ主人公。服といえば、あそこに…。

子鈴：ここからだと、あなたの顔がボヤけます

⬆セーターに、油をひっかけてしまった。女性が汚れたままというのはいただけない。早く着替えなくては

➡ネガネまで割れてしまい、歩くにも危なっかしい。彼女も困っているようだし

どこか落ちつきのない青年、田辺

洗車場で、偶然バスに乗っていた、長髪の青年を発見。ときどき咳むなど、体の調子は良好とはいえないようだ。どもりがちに喋る彼の名は田辺。主人公が死体の話などをしても、おどおどした態度で取り合わない。

⬆他人に干渉されるのをとことん嫌う、内向的な性格の持ち主

田辺浩之

素性がわからない、30代の青年。他人とのコミュニケーションを取りたがらない。どもりがちに喋る

カギを解除し、探索は続く さらに謎深まる廃屋内

カギを発見し、閉ざされたドアを開けていくことで、行動半径がどんどん広がっていく。途中、桂から「一緒に歩かないか？」と持ち掛けられる。ここで誘いを受けるか、断るかによってこの後の展開が少々変化する。

←一緒に行こうが行くまいがご自由に

子鈴の着替え現場を、思わず…

油塗れになった子鈴。主人公は彼女の着替え現場を目撃してしまう。気を取り直して2階に行くことに。美術関係の賞状がたくさん張られた部屋、時計ばかりの部屋などを巡り、気味悪さを感じる。

その、艶やかなる肢体に…

←主人公が用意した服に着替え中。このとき桂が一緒だと、彼のリアクションが楽しい。それにしても意外に大胆な下着

←賞状はよくて2位止り。トロフィーもある

←1つの部屋に、なぜこんなにも時計が？

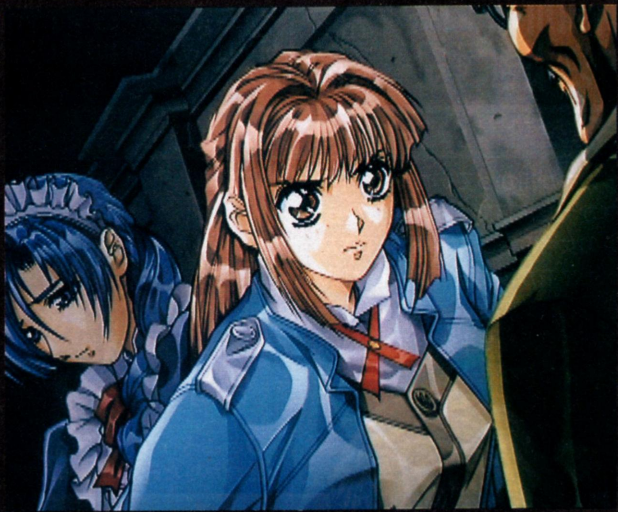
着替え終わった子鈴に迫る神田川

やがて子鈴の着替えが終わり、ノーマとともに主人公の前に姿をあらわす。どうやらサイズも問題なく彼女に不思議と似合っていた。しかし、この姿を見つけた神田川が子鈴に迫る。その現場見つけた千砂が、神田川に詰め寄る。

←着替え終了。ホントにメイドだったとは…

←病院の火事についての新聞記事をスキャン

←カギがかかっているので、まだ使えない



←子鈴を捕まえて卑猥な言葉を浴びせる神田川。彼の下衆で卑劣な行為には嫌悪感を抱かずにはいられない

千砂：じゃあ何で！　さ…触るんですか…

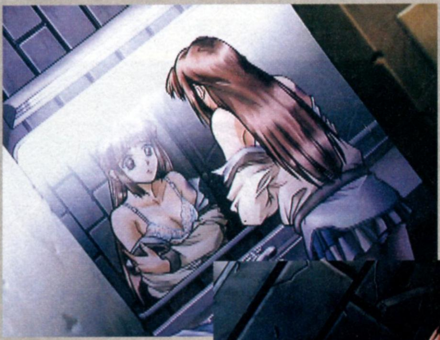
見なくてもいいけど見るとウレシイ♥ 紙袋で大さわぎ

本編とは関係ないところで、女の子たちのエピソードが見られるイベントもある。ゲーム中に豊富に盛り込まれているが、発生条件がキビシめなので、見ないままで終わってしまうこともあるかもしれない。

今回紹介するのは、いつみと千砂のイベント。千砂のためにおみやげを買ったいつみだが、床の割れ目に落としてしまった。それを拾ってあげると…。

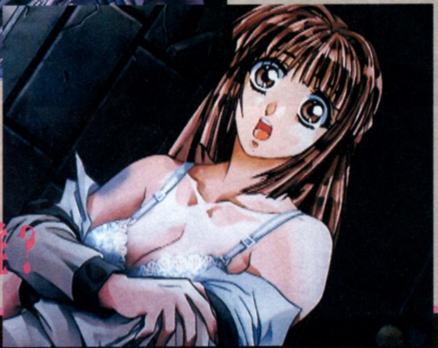
←いつみがうっかり落とした紙袋

←転倒してからみあう2人。主人公が見ているのに気がついた千砂は…



やっぱりケガを…

←気丈にも大丈夫と言っていた千砂だったけど、右肩に青アザを作っていた



←主人公の視線に気がついたのか、とっさに声をあげる千砂。逃げた方がいいか？

千砂：だ…誰？

ノーマの期待、神田川の欲望 そして、千砂の危機に…

ノーマや子鈴たちに、この館の現状を伝えようとするが、なかなか取り合ってもらえない。そこで今度こそ彼女らを捕まえて話し合おうとする。さて、どこに行ったら会えるのやら。

パートナーによって、3パターンの分岐

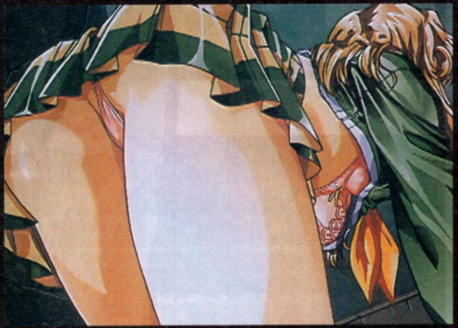
主人公の行動によってシナリオが幾重にも分岐していくのはお伝えしたとおり。ここでは主人公がどこに向かうか、誰と行動するかによって、3通りの分岐が発生する。ノーマか、神田川か、それとも1人で行動するか…。

⇐ウソをついて怖がらせていると勘違いする

ノーマと行動

死体の話をしても信じてもらえなかったりと、ノーマからはあまり良い感情を抱かれてないようだ。それでも何とか説得して一緒に行動することに。そのとき彼女から、英文が書かれたメモを渡される。何かの暗号だろうか。

ノーマ：人の生き死にを冗談にするなんて…。ウチはそういうの嫌いや

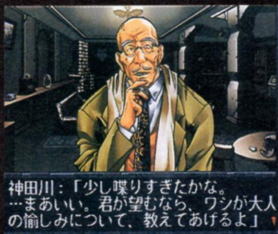


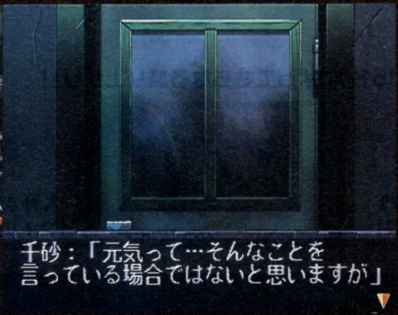
⇑紙きれに書かれた英文の意味するところは？ ノーマの期待に満ちた眼差しに応えたいところ

⇐メモの謎を突き止め、さらにトラップを解くとこんなオイシイ場面に。しかし無防備だなあ

神田川と行動

神田川から「大人の愉しみ」について指南されることになった。彼がいう「大人の愉しみ」とは、一体…？　主人公は神田川の真意を探ろうとする。彼のあまりの陰湿ぶりに嫌悪感を抱きつつも、いつのまにか引き込まれ…。





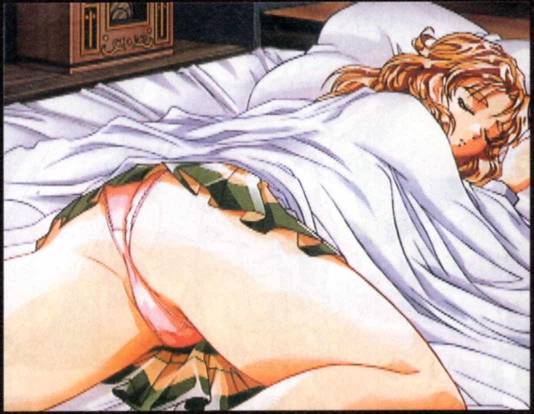
⇑⇒千砂の恥じらう声に妄想を掻き立ててしまう。神田川の策にはまったか？

一人で行動

広い部屋に行くと、子鈴が1人でたたずんでいた。隣りの部屋でノーマが寝ているらしい。起こすのもかわいそうなので、子鈴に今までの事情を話し、ノーマにも伝言してもらうことになった。ノーマの様子を見ようとすると…。

⇒ノーマの寝ている部屋に行こうとするが…

⇒子鈴がためらったのはこういう理由から。ノーマの寝相はすこぶる悪いのだ



この光景は…。幻じゃないよな？

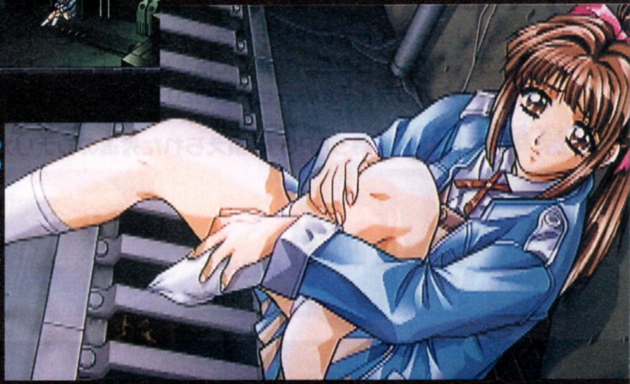
千砂を救出せよ。さもなくば…

応接間に行くと、いつみが千砂にリボンを付けていた。ガラリと雰囲気は変わったが、主人公の言葉に動揺した千砂は、恥かしがってその場を駆け出してしまう。彼女を追いかけて洗車場に行くと、千砂の足が側溝のドブ板に挟まっていた。身動きが取れない彼女を、何とかして助けたい。

⇑主人公が見とれていると、千砂は恥かしがって部屋を出て行く

⇒ガレージで、何故か落ち着かない田辺

どうにかして外すから…



⇑⇒足に鉄板が食い込んでいて、何とも痛々しい。早く彼女を痛みから解放してあげたいところだが…。まわりのものと手持ちのアイテムを使えば…

「詩うロールプレイングゲーム」～新しい「英雄伝説」の誕生

～PROLOGUE～

かつて人があらゆる事に感謝を忘れなかった時代、
巡礼の旅の中で数々の予言を残していった
「白き魔女」・・・。
今では彼女の消息を知る者もなく、
言い伝えのひとつとして語られている。
ティラスイールのフォルティア国の小さな村
ラグピックの少年ジュリオとその幼なじみの
クリスは、いにしえの習わしにしたがって
「巡礼の旅」に出る。「シャリネ」と呼ばれる
魔法の鏡を見てまわる彼らの旅は、やがて世界を
救う旅へと、想像もしていなかった方向へ
展開していくのであった。

★各所に、楽しさ満載のサブイベント　★ストーリを重視したゲームシステム

★バトルシステムはコマンドバトル採用　★マップ視点はクォータービュー

※画面は開発中のものです。

キャラクターデザイン・総作画監督「そえたかずひろ」氏

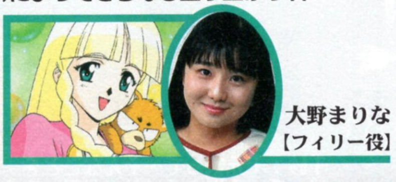
「覇王大系リューナイト」のキャラクターデザイン、「ロードス島戦記」の作画監督などで活躍中の「そえたかずひろ」氏によって、すべてのキャラクターを新たに描き起こし！ストーリーの演出するアニメーションムービーは20分以上と、そえた氏自身の監修で完成したハイクオリティーのムービーも約20分にわたって収録！

豪華声優陣

「詩うRPG」と讃えられた秀逸のシナリオが豪華声優陣（総勢15名）によってさらなる盛り上がり!!

桑島法子【ジュリオ役】

三石琴乃【クリス役】



大野まりな【フィリー役】

ゲームの情報がいっぱい！
HUDSON HOME PAGE http://www.hudson.co.jp/

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

SEGA SATURN
ジュリオがクリスがさらに輝きを増して大活躍！！
パソコン史上最強の18万本(累計)のビッグヒットを記録した日本ファルコムの
人気シリーズあの「英雄伝説3」がセガサターンで新しく生まれ変わる！！
きっと、待っていた物語がそこにある。
白き魔女
〜もうひとつの英雄伝説〜
2月26日発売 価格 6,800円(税別)
©1998 HUDSON SOFT ©1993,1998 FALCOM
HUDSON®
本　　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目4番22号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋）

SEGA DYNAMIC PREVIEW 続報

8人の君主キャラクタを大公開!!

DRAGON FORCE II -神去りし大地に-

ドラゴンフォース

聖竜の八剣士の血を受け継ぐ君主8人の特徴と生い立ち

前作『ドラゴンフォース』より、500年後の時代が舞台となっている本作。各国の君主たちの中には、聖竜の八剣士の面影を色濃く残す者もいれば、ガラリと雰囲気が変わってしまった者も…。今回は、新たなる『ドラゴンフォースII』の世界をより深く理解する意味も込めて、8人の君主たちのストーリー背景を覗いてみよう。

エーベルス（ハイランド王国）

エーベルスが5歳の時、もともと病弱だった母親アンナが亡くなった。父親ライムントは元来の武骨者であり、母親が死んだ後も子供に構うことが少なく、エーベルスに関する一切は乳母マリアと5歳年上の姉シリンに任せられた。現ハイランド王国の王様である。

シェン（トパーズ王国）

トパーズ王国は長く戦乱の世であった。力による政権争い…力の強い者が一時的に政権を得るといった戦国の乱世。そんな世にシェンは義憤を感じ、仲間を集め野盗団を作り、村人たちの自衛に当たっていた。

ガンガス（ボサック国）

ボサック国は狭く、閉鎖的なムラ社会である。ガンガスは当然王座を継ぐことを期待され、またそれに応えるべくだいぶ前より修行してきた。別に不満など無く、自然を守ることが目的である。ゴンゴスの直系の子孫であり、特徴、性格はゴンゴスと似ている。森の民も進化し、身長が伸びた。

サニス（トラッドノア王国）

父親のレノックス王が行方不明となり、急に王座を守ることになる。風光明媚な山の中で、天真爛漫に育ったサニス。魔導書を抱えて走る元気な女の子であり、魔法と剣の扱いはなかなかのものである。行方不明となっている父を捜すことが現在の目的となっている。

レニ（ムーンパレス王国）

レニはそれほど強い女性ではないが、ティリスの直系として女王になる宿命を背負って産まれたために、その宿命に振り回されている。やや小柄であり、線の細い美人である。いつもふわっとしているローブを着用している。

©SEGA

久しく情報が途絶えていた『ドラゴンフォースⅡ』だが、ここにきてようやく8人の君主キャラクタのプロフィール、生いたちなどが明らかになった。また、これに伴い世界設定も一部変更。新たに描かれたプロローグを、君主キャラクタとともにお伝えしていくぞ。

発売日	3月	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	？％（2月3日現在）

－ドラゴンフォースⅡ プロローグ－

女神アステアの加護を受け、聖竜ハースガルドの力を得たウェイン、ティリス、ゴンゴス、ミカズキ、レオン、ジュノーン、レイナート、ゴルダークら八剣士は、邪神マドゥルクを倒し、レジェンドラ大陸に平和をもたらした。時を同じくして、女神アステアも人間界から去っていった。

人々は我が国の英雄を尊敬し、歓待を持って迎え入れた。各国は平和を謳歌し、レジェンドラ大陸は栄えていった。

だが、その聖竜の八剣士は歴史の舞台から突如、姿を消してしまった。その勇敢な伝説だけを残して…。

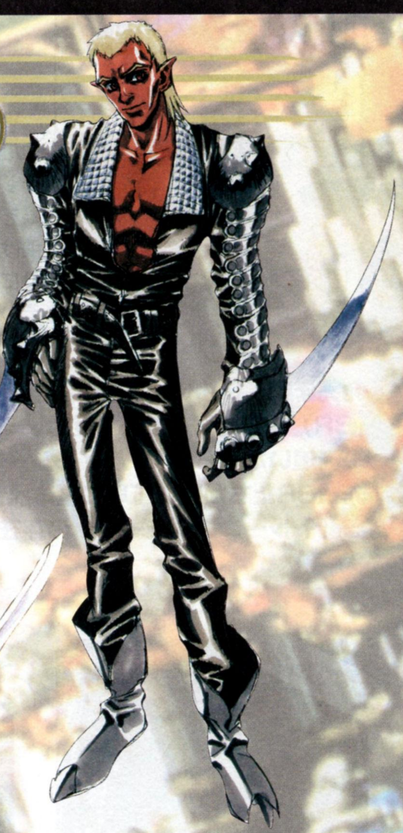
～そして、500年の月日が流れた～

八剣士の時代は、もはや過去の時代とされ、文献にその面影を留めるのみである。また、八剣士去りし後の数十年間の歴史はどの文献にも語られることはなく、空白の時代を作り上げている。

その後、あまりにも長く続いた平和に人々は慣れ、戦争の火種となる些細な出来事が各国間で起こるようになっていた。
憎しみと殺戮、悲しみそして更なる遺恨を…。

それはまるで、これからレジェンドラ大陸に起こる混乱の呼び水のように…。

バーツ（ファンダリア王国）



ドグル族の王族と人間の女性との間に生まれたバーツは、優しい母親に育てられたため、周囲と気性が合わない。他人との接触を避け、ひとり地上の廃虚に暮らしていたが、悪君主デルシアを倒すために立ち上がる。生い立ちのせいもあってか、積極的に人との関係をもとうとはしない。また、自分の魂のどころを、ドグル族におくか人間族におくか悩んでいる。

アデルバッハ（トリスタン王国）

トリスタン国の国民は、鋭敏な知性を持つ事で知られている。アデルバッハもそうである。素顔は穏やかな紳士だが、ある事故により妻子が死亡（事故は自分の実験が原因であり、それで妻と娘を死亡させたことが生涯のトラウマとなっている）してから恐ろしい仮面をかぶり、人格が変わったように冷酷な戦士となった。なぜ仮面をかぶったかは不明。

カエデ（イズモ王国）

子供に力をつけさせるため、8歳の時に両親はカエデを別居させた。カエデは自分の力と、両親が密かにお目付役としてつけたじいやの助力で、自分の人生を切り開いた。両親はカエデの進歩に満足し、カエデが20歳になった時に王座を譲り渡した。だがかっこいい男には弱い。

SEGA DYNAMIC PREVIEW 続報

発売直前！

ミッション1と2を徹底紹介！

BURNING RANGERS
バーニング　レンジャー

発売日	2月26日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	30・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

ショウ・アマバネ(21)
183cm　86kg
Japan　Area

誰もが憧れるBRに入隊したショウだが、彼自身、災害で命を落としそうなところをBRに救出された経験を持つ。しかし、その時ショウを助けた隊員は、ショウを助ける代わりに自らの命を落としてしまった。その殉職した隊員は初代BRであり、クリスの父であった。

発売まで、いよいよ2週間と迫った『バーニングレンジャー（BR）』。直前号となる今回は、ミッション1と2のストーリーを追いながら、ハイライトシーンを紹介していこう。また、先輩BRたちが親切丁寧に基本操作と基礎知識を教えてくれる「トレーニングモード」の存在も判明したぞ！

ファーストステップ！「トレーニングモード」で基本操作と知識を学ぶ

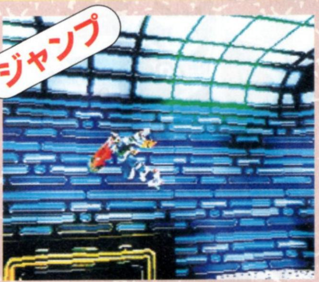
ゲームを初めてプレイするときに用意されている「トレーニングモード」。ここでは3D空間を使って『BR』のルールや操作方法、テクニックなどを学ぶことができる。言ってみれば新人研修のようなもので、入隊したばかりのショウ（ティリス）となって、ここでみっちりと基礎を学ぶのだ。

リードの態度が違う？

モード中にお手本を見せてくれるリード。しかし、教え方がショウとティリスでは大違い。ティリスにはやさしいのに、ショウには厳しい…。

⇧Yボタン十方向キーで、視点を上下左右に動かすことができる。利用頻度が高いので覚えるべし

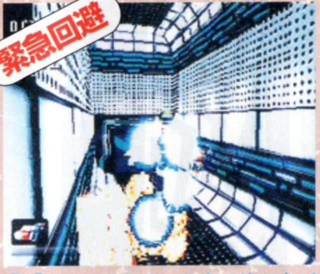
⇧ドアの色によって、開く（青）、開かない（赤）、条件が必要（黄）、一方通行（青→赤）と区別される



⇧ゲーム中でもっとも重要なアクションであるジャンプ。ここでは基本的なものだけ教えてくれる

⇧クリスタルに関しての基礎知識や取り方、出現方法、要救助者を転送する条件などを学ぶ

⇧災害現場でBRの行く手を阻む炎。その炎の消し方や色によって性質が異なることを教えてくれる



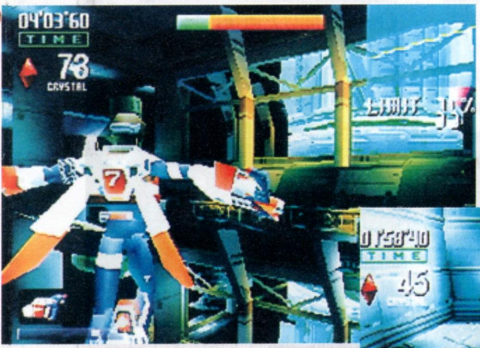
⇧「キィーン」という音の後に炎が吹き出す。その直前に方向キーを押すことで緊急回避ができるのだ

MISSION 1
Fallen Memory

ここではショウでプレイした場合のミッション1のハイライトシーンを紹介していこう。現場は旧第3エネルギープラント。クリスからの指示は最下層の制御ルームへ直行すること。記事の展開上、博士の助手を救出するまでを前半部とし、それ以後を後半部とする。

まずは肩ならし! 前半部は楽勝!?

クリスの指示通りに最下層をめざし進むショウ。開始直後の現場空間は複雑なものではなく、迷うことはほとんどない。徐々に仕掛けなども出てくるが、いたって簡単なものばかり。まずはゲームの世界に慣れるための肩ならしといったところか。ただ、あちこちに要救助者がいるので、現場内をくまなく探索せねばばならないだろう。



➡空間的にかなり開けたブロックもあるため、うまくジャンプを使っていかないと先に進めないことも。感覚をつかむべし

BRの世界に慣れるべし

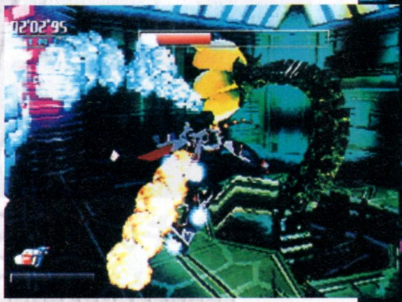
⬅⬆BRの行く手を阻む炎や作業用ロボット。クリスタル所持数が0の状態でダメージを受けるとプレイヤー数が減ってしまう(コンティニュー画面になる)

巨大エネミーとの死闘

最下層にたどりついたショウ。しかし、そこで待ち受けていたのは巨大な植物だった。

博士によると、遺伝子操作によって急激なスピードで成長した植物の根が、中央制御コンピュータにまで侵入してしまったらしい。ただ、植物のコアさえ破壊してしまえば、根は枯れ、コンピュータは正常に戻るとのこと。全力をあげてコイツを倒すしかない。

➡巨大植物の根の部分で、見上げるショウ。バカでかいです

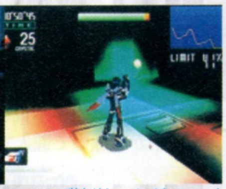


⬅⬆首を回転させながら白い炎を吐きだす巨大エネミー。それをうまくかわしつつ、中心部を狙い撃て!

後半部開始直後に唯一の難関が…

救助した博士の助手から、博士が下に降りていったことを聞き出すショウ。博士を追って、エレベータに乗り下に向かうが…。

エレベータから降りたブロックはエネルギーの供給がストップしており、3歩先も見えない真っ暗闇の状態。しかも足場が崩れ落ちているため2層状態になっている。エネルギーを回復させるために非常用のスイッチを探すことになるのだが、暗闇のため方向感覚を失いやすく、なかなか見つからない。ここが一番の難所か。



⬆実はスイッチのある場所へは道なりにずっと進んでいけば簡単にたどりつくのだが、暗闇と2層状態のために、一度方向感覚を失うと訳が分からなくなる

➡エネルギーを回復させると、リードのデモになる。彼は制御ルームにたどりつき、制御弁の解除を行おうとするのだが、コンピュータが勝手に命令をキャンセルしてしまう。一体なぜだ?

何なのこれ?
コンピュータ付近に巨大な生命反応!?

博士救出

⬅ついに博士を発見したショウ。しかし博士の様子がおかしい。訳の分からないことをわめいている。あの怪物…?

何をしておる あの怪物を 何とかするのだ

©SEGA

MISSION 2 Silent Blue

⬆ミッションスタート前のデモシーン。水中から泳いで進入するショウ

ミッション2の災害現場は海中に建造された海洋パーク。海中という限定された空間だけに、危険度はミッション1とは比べものにならないほど大きい。

与えられた任務は取り残された研究員30名の救出と災害の原因調査のために所長室に向かうこと。幸い休館日だったために一般客はいないらしいのだが…。

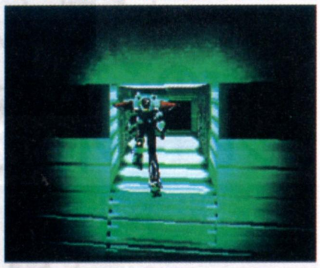
施設内の所長室をめざす

クリスからの指示に従って所長室に向かうショウ。現場の空間はそれほど複雑ではないが、通気孔を使わなければ進めなかったり、炎が攻撃してきたりと、難易度は1に比べてグッと高くなっている。

途中、水槽内で苦しんでいるイルカを発見するが…。

⬆水路に進入するショウ。BRは長時間の水中移動も可能なのだ

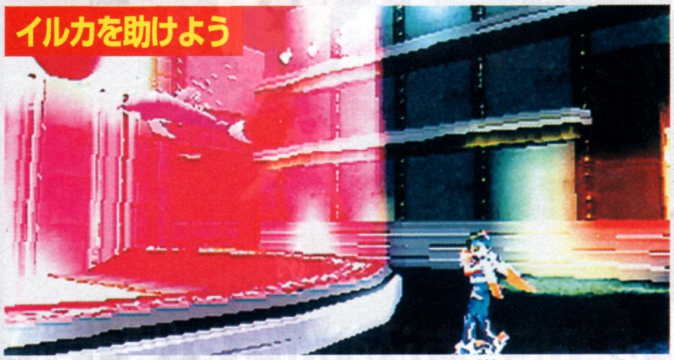
⬇通気孔へはジャンプしてぶら下がることで進入することができる



炎が攻撃してくる!?

⬆➡青い火柱がこちらに向かって飛んでくる。まるで炎が自らの意志で攻撃してくるかのように

イルカを助けよう



⬆どうやら制御装置が止まってしまったためにイルカが苦しんでいるようだ

ショウ、ティリスそれぞれの想い

順調に取り残された人々を救助していくが、何か様子がおかしい。いないはずの一般客が多数いるのだ。データとはまるで違う状況にとまどうBRたち。

すべてが確実に破滅の道へと進もうとしているとき、ショウとティリスは最後の可能性に賭ける。

⬆ミッション1のロボットと違い、コイツは飛び道具で攻撃してくる

⬆ドアを開けた直後に起こるバックドラフト。細心の注意を払うべし

上を向いて歩こう!!

⬆普通に歩いているだけでは気づかないが、視点変更で上を見てみると通路があったりする

⬆水族館らしく、オブジェが飾ってある。これはシロナガスクジラかな？　しかし、立ち止まってみている場合じゃないや

➡所長室にたどり着き、災害の原因を聞き出すが…。その後、200人が取り残されているという通信が入る

要救助者を発見 200名どころか倍はいる!!

⬅全員を助けるためにはドーム部を切り離すしかない。クリスの反対を押し切り、ショウは最下層へと向かう

俺はガキの頃の無力の俺じゃない！
俺が何もしないために
人が死ぬのはもういやなんだ!!

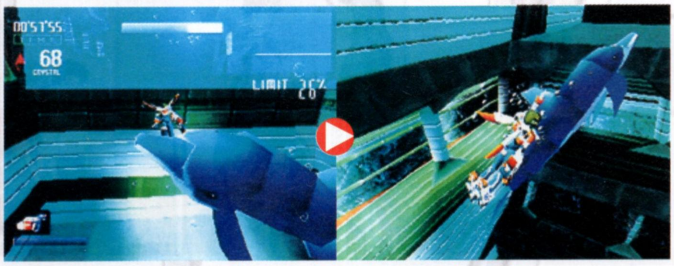
イルカの助けを借りて最下層へ

海洋パークのドーム部分を切り離すには、最下層までいって接合部を破壊するしかない。しかし、普通の通路を使っていては間に合わない。そんなとき、先程助けたイルカが最下層までショウを連れていってくれるという。

⬆イルカの恩返しってやつです

ショウ競走だよ よ〜し負けないぜ

⬅ショウとティリスが、途中で出会ったときにこんな軽い会話をする。緊張感がないような感じだが、実はお互いがお互いを精一杯はげましているのだ



⬆イルカさんにつかまって行けば、急流でもスイスイ〜ですな

二重三重のトラップが待つ

イルカのおかげで素早く最下層付近までたどり着いたショウだが、そう易々と目的地に行かせてはくれないようだ。ここでも炎や多数のロボットたちが行く手に立ちふさがってくる。しかも、これまでにないぐらいの激しい攻撃で、ショウを先に行かせまいとする。しかし、ここさえ突破すれば、目的地はもうすぐそこなのだ。

⬆通路が碁盤の目のようになっていて、前後左右から青い炎が襲いかかってくる。一瞬の油断が命取りになりかねない。チャージショットで消しまくれ!

⬅⬇炎とロボットの最強タッグが連続で攻撃してくる。一方だけに気を取られていてはダメだ

ロボット×3+炎の攻撃

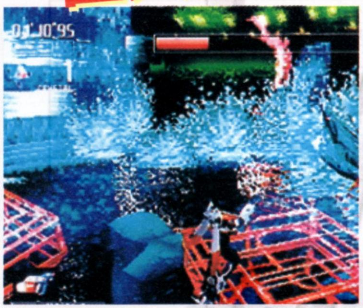
災害の元凶を断つしかない

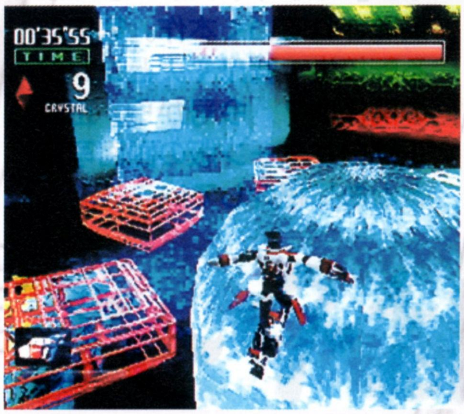
災害の原因であり、すべての元凶はこの巨大魚だった。所長によると、このラボの基礎工事の際に正体不明の機械が発見されたらしいのだが、それと何か関係があるのだろうか。とにかくドーム部を切り離すためにはコイツを倒さなければならない。

水中戦は不利

⬅⬅⬅マップは水上にいくつかの足場が浮かんでいる状態。水中では消火銃を撃つことはできないので、水上戦に持ち込むしかない

巨大魚との壮絶バトル!





⬆➡巨大魚との大迫力バトルが展開する。こちらの攻撃がヒットすると、巨大魚は暴れまわり、水しぶきがそこらじゅうに上がるのだ

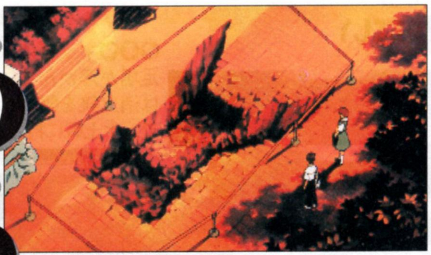
SEGA DYNAMIC PREVIEW
続報

出会いから、

この『鋼鉄のガールフレンド』は、オリジナルキャラである転校生・霧島マナを中心に、主人公・碇シンジの視点で物語を進めていくアドベンチャーゲームだ。とはいっても複雑な操作や謎解きなどは一切なく、アニメでもお馴染みのキャラたちが総登場して繰り広げるサイドストーリーを純粋に楽しめるようになっている。

積極的に行動する転校生・霧島マナ。彼女に隠された秘密とは…

サイドストーリーの中で、いつもとは違う顔を見せてくれるキャラクタたち



ある日、少女はやってきた…

未だ人気の衰えを見せることのない「新世紀エヴァンゲリオン」のサイドストーリーが展開されていく本作。気になる転校生・霧島マナとシンジの関係は？　今号から、正真正銘のサターン版の画面写真とともに紹介していこう。

発売日	3月19日
発売元	セガ
開発元	ガイナックス
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	85%（2月3日現在）

©GAINAX／Project Eva.・テレビ東京　©1997,1998 GAINAX

マナとシンジが急接近!!

簡略化されたコマンド類

このゲームの操作はいたってシンプル。主人公・碇シンジを自分で操作する場面になると、画面下に「見る」「話す」「移動」の3つのコマンドが表示される。それらを状況に応じて使っていけばいいだけである。「見る」は現在自分のいる場所の確認などに使用する。「話す」は周りに誰かがいる場合、その人と話ができる。場合によって「考える」に変化することも。最後の「移動」は最も使用するコマンド。別の場所に移動するときに使う。その場合、複数の行き先から選択することになる。

話す

⬅その場所に人がいた場合、その人と話をすることができる

⬇その場所から動きたい場合に行き先を選択すると移動する

移動

⬆操作自体は普通のアドベンチャーと比べてもシンプル。ゲーム中には選択肢もたまに現れる

見る

➡辺りを見回す。メッセージも複数用意されている

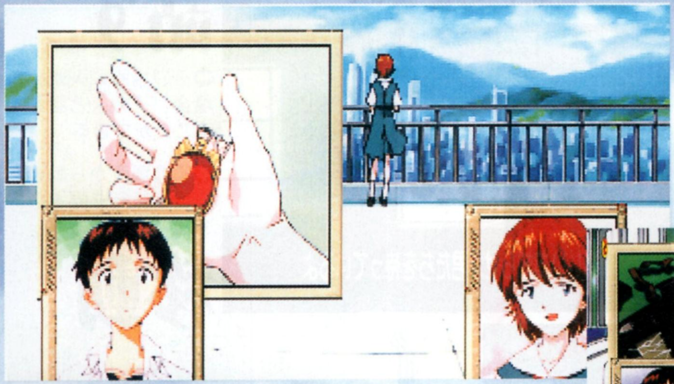
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド

NEON GENESIS EVANGELION IRON MAIDEN

少女の微笑みにシンジは安

前号では転校生・霧島マナがシンジたちの学校へやって来るまでのストーリーを簡単に紹介した。今号では、その後に繰り広げられる展開を紹介していこう。

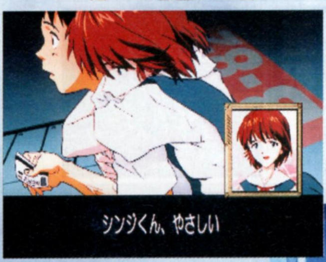
マナは転校早々、シンジに積極的に接してくる。シンジがエヴァのパイロットであることも知っていた彼女は、ネックレスをプレゼントする。そして、シンジたちと共に強引にネルフ本部までついてきてしまった。そんな彼女が気になってしまうのか、シンクロテストにも身が入らないシンジは、テスト中に大失態を演じてしまう。



会ってすぐシンジを屋上に連れ出すマナ。そこでシンジにペンダントをプレゼントするのだが…

シンジとマナの2人を見るたびイライラが募るアスカ。とうとうシンジのウォークマンを破壊

リツコがミサトに突っかかる。その原因を作ったのはシンジ



ネルフ本部までついてきたマナは、半ば強引にゲートを突破。シンジも押し切られてしまう

結局、ロッカールームで待っていてもらうことに。しかし、男子の着替え中というのに堂々としたこの態度。シンジのほうが慌てるほど…

すでにマナの姿はロッカールームにはない。何のためにここまで

ウィンドウの表情にも注目

各キャラクタの顔グラフィックはゲーム中、メッセージとともに画面上に表示される。このグラフィックは各キャラクタごとに実に豊富に用意されている。またコスチュームの変化によるパターンもあるので、見ていて飽きないものがある。そんな表情の一部を見てみよう。

マナ

その性格からか、屈託のない、明るい表情が多いマナ。彼女の表情が曇るときはあるのか？

シンジ

憂鬱そうな、暗い表情が多いシンジだが、マナと出会って以来、明るい表情も増えてくる

アスカ

ゲームに登場するキャラクタの中で、いちばん表情の変化が激しいかもしれないアスカ

らぎを覚える

マナの存在をアスカは…

シンジは、自分に優しく接してくれて、今まで感じたことのない不思議な安らぎを与えてくれるマナの存在を意識し始める。しかしシンジがマナと仲良くしているのを見るたびに、アスカは2人に割り込んでくる。どうやらやきもちを焼いているようだ。この日も家庭科実習の授業中、シンジがマナと一緒に料理をしていると、トウジ、続けてアスカも乱入して言い争いになる。そんな中、教室を飛び出したマナをシンジは追いかける。姿を見つけたシンジだが、マナはシンジに対してエヴァのことばかりを聞いてくるのだった…。

マナに対して接しかたが分からず加持リョウジに相談を持ちかける

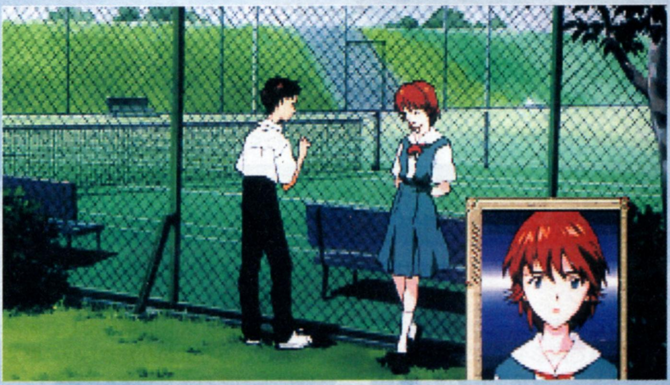
家庭科実習中も、2人は仲良く一緒。そこにトウジが冷やかしにくるのだが、それを聞いたアスカが…

乱入してきてトウジと大ゲンカを始めるアスカ。そしてシンジとマナにも言いがかりをつけ始める

いつもと違うアスカの様子に、とまどいを隠せないシンジ

代わりのウォークマンをプレゼントする。そしてアスカらしいひと言

心配して追いかけてきたシンジはマナを発見。しかし、話をするうちにマナはエヴァのことばかりに興味を示す…



謎の移動物体の足跡の前で、気になることを言うマナだが、シンジには、何のことだか分からない

レイ

表情の変化は、ほとんど見られない

リツコ

あまり笑顔が見られないキャラの1人

ミサト

決めるときはバッチリ決めるミサト

ケンスケ

とぼけた顔から一転、シリアスまで

夕方、一緒に帰宅するシンジとマナ。アスカと一緒に住んでいることで嫌われないかと心配しているのか

SEGA DYNAMIC PREVIEW トピックス

最新『S・T・C』情報!!

SEGA Touring Car Championship

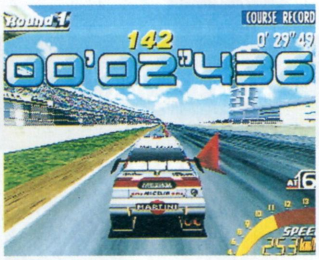
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

発売日	発売中（'97年11月27日）	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	2人同時
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー、レーシングコントローラー
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	222・プレイデータ
ジャンル	レース	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

『S・T・C』関連情報～!!ということで、今回は第2回グローバルネットイベントの概要を紹介。締め切りも間近に迫ったタイムアタックコンテストもお忘れなく!!

第2回グローバルネットイベント開催!!

いよいよ第2回グローバルネットイベントが開催だ。今回はいままでと同じ通常のサーキットでイベントが行われるが、ちょっとした趣向が凝らしてあるのだ。2月14日午前0時より行われるこのイベント。難易度は相当なもの。心してレースに臨むように!!



⇧これが今回のコース…だけどなんかいつもと様子が違うぞ

参加方法

当日の開始時刻になると、サターンサイドのメニューセレクト画面に「GLOBAL NET EVENT」が出現する。イベントごとにちょっと変わった条件でレースをすることになるが、基本的な遊び方は従来の『S・T・C』と同じだ。無事完走することができたら、リザルト画面にパスワードが表示されるので、これを『S・T・C』のホームページへ送信すれば、自動的に世界ランキングに登録されるのだ。後はランキングボードに掲載される結果を待つのみ。以上がグローバルネットイベントの参加方法だ。（詳しくは本誌No22を参照）

グローバルネットイベントとは？

グローバルネットイベントとは、世界中のプレイヤーが同じ特設コースをタイムアタックしてその世界一を競うというもの。世界の知らない人同士が同じゲームをプレイし、同じフィールド、条件、時間に競えれば…という夢のような企画を実現したイベントだ。下のアドレスではグローバルネットの情報が見られるぞ。

⇨これがイベントの告知画面

『S・T・C』ホームページ http://www.sega.co.jp/stc/

1998年2月14日
第2回全世界同時耐久レースSTART!!

『S・T・C』タイムアタックコンテスト開催中!!

グレートサターンZ、セガサターンマガジン、電撃セガサターン、そして本誌サターンFANの4誌連合企画で贈るタイムアタックコンテスト。コンテスト開始からはや3ヵ月、よもや力を持て余している人も多いかと思う。そんな人は迷わずこのコンテストに乗り出し、腕試しをしてみてはいかがかな？ 概要は以下の通りとなっているぞ。

ルール

初級、中級、上級の3つのコースでのトータルタイム（5RAPS）を競うコンテスト。サターンサイドのタイムアタックを選択（3つのコースから1つの選択）する。カーセッティング、コントローラの選択は自由にでき、車は初期の4種類の中から選択して行う。

⇩自分の好きなコース、得意なコースでチャレンジしてみよう

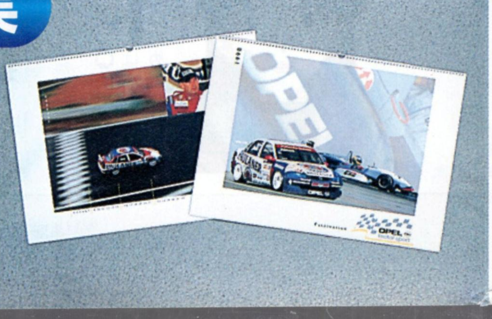
応募のきまり

官製はがきに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コース、車種、ベストトータルタイムを書いて、下記のあて先に送ろう。ただし、他雑誌での重複投稿は厳禁、判明した時点で削除されるので注意。また、上位入賞者には確認できるようなビデオを後日に送ってもらうことになるので、記録は無くさないように気をつけてほしい。締め切りは2月28日とカウントダウンが迫ってきた。豪華賞品も多数用意しているので、奮って応募しよう。

あて先 〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN編集部「S・T・Cタイムアタックコンテスト」係

賞品も充実

⇨前回紹介した賞品の特製トロフィーに加え、OPELレーシングカレンダーも景品として上位入賞者に贈られる。マニアなら頑張って手に入れろ



©SEGA

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

真の歴史は勝利者が作る!!
時代はどちらに微笑むのか!?

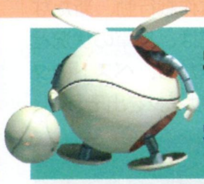
機動戦士ガンダム
ギレンの野望

「ヒトラーの尻尾」となってしまうか、それとも…

ギレン総帥

今回は、ゲーム中におこなう基本的な行動を解説。またジオン軍、連邦軍それぞれの序盤の流れを追ってみる。両軍とも楽とは言えない状況で、どのように戦っていくのか。その状況での采配によって、史実とは違った展開にもっていくことも可能だ。

発売日	4月9日	CD枚数	1枚
発売元	バンダイ	複数プレイ	1人用
開発元	バンダイ	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（2月4日現在）



宇宙、地球を制圧するために
基本的な行動を解説

ジオン公国軍か地球連邦軍の総司令官となり、一軍を率いて戦っていく『ギレンの野望』。一年戦争を背景にしているのだが、単にアニメで描かれていた史実どおりにストーリーが進んでいくわけではない。ゲーム中ではプレイヤーの采配や選択次第で、いろいろと展開が変わってくる。そして史実とは違う、さまざまな結末が待っているのが魅力である。しかしそこまでゲームを進めるには、知っておかなければならないことも多い。そこで今回は、ゲーム中での基本的な行動を解説していこう。

⬆登場するユニット、キャラクタは膨大な数にのぼる。それらをうまく使っていくことが、指揮官としてのプレイヤーの使命だ!
➡一年戦争の細部まで、こだわりを持って制作されている。戦闘シーン1つとってみても、ユニットの動き、効果音など、そのすべてが納得できるものとなっている

©創通エージェンシー・サンライズ　©BANDAI

運命はプレイヤーの采配一つ
勝利のためにするべきこと

ゲームを始めるにあたり、まずジオン軍か連邦軍、どちらの軍を率いていくのかを選択する。しかし、初めにどちらを選択したとしても、ゲームの流れ、またゲーム中におこなうべきことは両軍ともほとんど変わらない。ここではゲーム中におこなう基本的な行動、そして重要拠点制圧までの流れを簡単に解説していこう。

⬆ゲーム開始時に、ジオン軍、連邦軍のどちらかを選択してプレイ

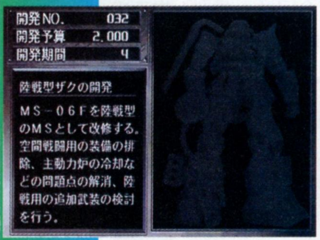
まずは軍の地盤作り

まずは自軍の基礎作り、そして進むべき方向性を決めておこう。自軍全体の状況を把握して、現在自軍に何が足りないのか、何をしなければならないのかを的確に知ることが必要だ。それらを考慮しながら、決められた予算を諜報活動、兵器の研究資金、新兵器の開発費用などに振り分けていく。決して多くない予算を無駄なく使いたい。また功績を上げた兵士の昇格、そして新しい部隊へ配属させるなどの人事も考えなければならない。そして部下から随時提出されるさまざまな作戦行動、新たな部隊の設立などは、自軍の状況と照らし合わせながら、ベストのタイミングでGOサインを出そう。

⬆豊富な人材を、適材適所に配属させ、戦力の増強をはかる

⬆連邦軍序盤の地上部隊の主力兵器がコレ。大量に投入しよう

⬆ジオン、連邦どちらで初めても、宇宙ではジオン軍が圧倒的有利



⬆➡新兵器の開発、進攻作戦の実行など、自軍の進むべき道をしっかりと決めることが、全軍を指揮する指揮官の役目だ

状況を見極めて戦線を広げる

ゲーム開始時には、あらかじめユニットが初期配置として存在する。これだけで戦い抜くことはできないので、戦力の増強が必要となる。ただし、やみくもな増強は財政を悪化させるだけだ。必要なユニットを必要な数だけ、必要な時期に用意できるように考える。それらのユニットを状況に応じて編成、配置し、敵部隊を1つ1つ確実に潰していく。そうしながら徐々に戦線を拡大していくのだ。

⬆集中的な部隊の運用をすること

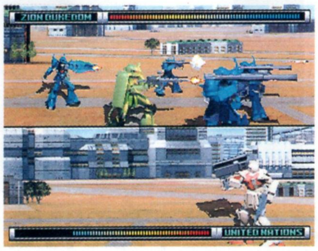
⬆貴重な戦力を無駄にしないように慎重に

⬆いざというときに、戦力を集められるように考えて運用する

散らばる拠点を奪い取れ!!

地球、宇宙の2つのマップ上に点在する拠点。その数ある敵の拠点全部を一緒には攻められない。まず最大の攻撃目標となる拠点を決めて、周辺に存在する敵ユニットを確認、それに応じて必要なユニットを考えながら部隊を編成する。そして拠点を1つ1つ落としていくのだ。前回紹介したスタックルールや補給ライン、ミノフスキー粒子散布などにより、自軍の被害を抑えながら進撃しよう。

⬅闇雲に制圧しても守れなければ意味なし



⬆拠点では敵の反攻も厳しい。中途半端な攻撃は自軍が疲弊するだけだ

➡敵ユニットによって武装を変えてみるのも効果的だ

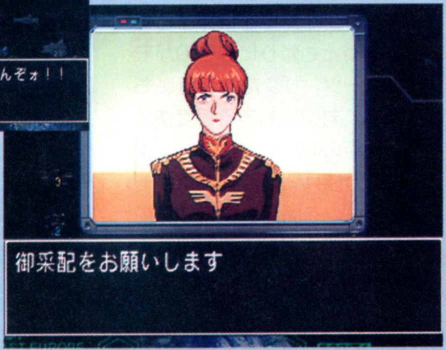
⬅ジオン軍でプレイして、ここまで地球上の拠点を制圧することができた。国力もだいぶ豊かになる

⬇拠点の制圧は、基本的に地上ユニットでおこなう。足の遅い地上ユニットの使いかたがポイントだ

こんなキャラやあんなキャラも！
数々の演出を見てみる

一年戦争の世界を完全再現している『ギレンの野望』。世界観もさることながら、アニメに登場した魅力あふれる、さまざまなキャラクタたちもゲームに多数登場する。そのキャラクタたちは演出の一部として、主に戦闘前後に多く見ることができる。当然ながらセリフも音声つきで入っており、勝利、敗北などそれぞれ数パターン用意されている。また、あるキャラクタ同士を同じ部隊に編成したときに出現するものもある。どのセリフも聞き覚えのある、かっこいいものばかりだ。

⬆セリフも数パターン用意されている。聞き覚えのあるセリフも…



➡ギレン総帥の秘書、セシリア＝アイリーンもセリフ付き!!　出番も映画より格段に増えているのが嬉しい

⬆グラフィックが変化しているものもある。名セリフはジオン兵に多い？

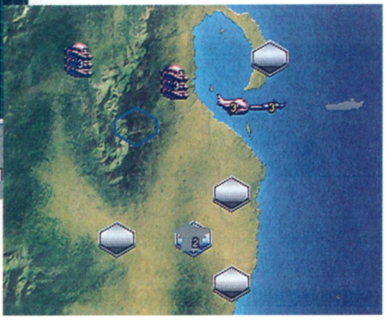
重要拠点攻略は局地戦

各地にある重要拠点には、その場所の制圧作戦が発動することで進入することができる。重要拠点に進入すると、いくつかの拠点が集まった小さな局地戦マップに切り替わる。そして、進入させたユニットと、重要拠点に配置されていた敵ユニットのあいだで戦闘をおこなうのだ。その重要拠点を制圧するためには、敵ユニットを殲滅させるか、中心に位置する拠点を制圧することが必要である。

➡重要拠点への進攻作戦開始。進入可能になる

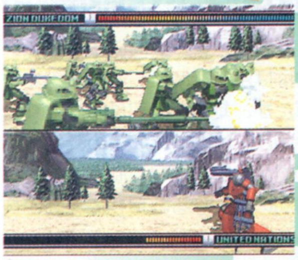
⬆戦力不足なら引き返すのもよし

⬆小さなマップの局地戦に突入する。敵の配置に注意



➡進入する場所によって、進軍の有利、不利が決まってくる

➡敵部隊の全滅か中央の拠点の制圧が勝利条件。どちらを選択するかは、そのときの状況次第だ



⬆相手より有利な状態で戦いたい

➡どんな部隊が配備されているのかは直前まで不明

⬆戦略上、重要な拠点には貴重な戦力を集中して、短期決戦を挑むのも手だ

➡すべての拠点防衛部隊を殲滅すれば制圧完了。その拠点を足掛かりにして、戦力の増強は図っていく

いよいよ両軍が激突する!!
ジオン、連邦の序盤の流れ

基本的なゲームの流れはジオン軍、連邦軍とも大差はない。しかし、両国の置かれている立場や状況などにより、初期の予算や拠点の数、初期配置されているユニットの数など、両軍のスタート時の状態は大きく異なってくる。そのため同じ戦略は通用しない。指揮する軍によって、戦略を大きく変えていかなければならないのだ。

⬆指揮する軍の事情によって、戦略は大きく変わってくる

⬇宇宙、地球の広大なマップを視野に入れて戦略を立てていこう

〜まずは素早く、拠点を制圧〜 ジオン公国軍

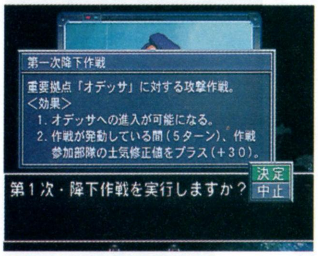
ジオン公国軍は、コロニー国家であるために資源、予算が最初から乏しい。この苦しい台所事情の中からスタートしなければならないのだ。しかし、地球連邦軍との最大の違いは、人型の汎用兵器であるモビルスーツの開発、実戦配備にいち早く成功していること。このため劣勢に見えるが、互角以上に戦うことができるのである。

⬆ジオン軍が最初にすることは地球の制圧。どこから手を付けるか…

地球降下作戦開始!!

ゲームスタート時は宇宙マップのほぼ全域を制圧しているジオン軍だが、地球マップはまったくの手つかず状態。そのため、地球上の拠点をいかに早く制圧するかが勝利の鍵となる。最初に発動される作戦は地球降下作戦。第1〜3次まで用意されているこの作戦を次々に実行して、連邦軍の重要拠点を迅速に制圧していくのだ。幸い、初期配置されているユニットには降下用HLVが多いので、これを有効に活用していきたい。

⬅作戦の発動にも資金が必要。苦しいところだ



⬆最初の攻撃目標拠点はオデッサ。資源の早期確保を目指せ!

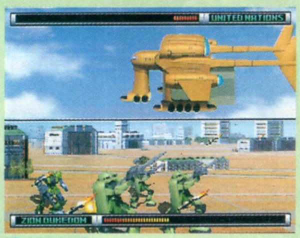
⬆降下部隊はただちにオデッサに進入、敵を殲滅せよ

➡地球での最初の拠点。ここから周辺の制圧を始める

オデッサ制圧!!

MSの効果的な展開を

序盤のジオン軍を指揮する場合、もっとも頼りになるのがモビルスーツ・ザクだ。接近戦もこなし、対空にもある程度使える。拠点の制圧もできると、まさしく万能兵器だ。連邦軍がモビルスーツを開発、配備する前に、ザクの大量投入で素早く大量に拠点を制圧してしまおう。



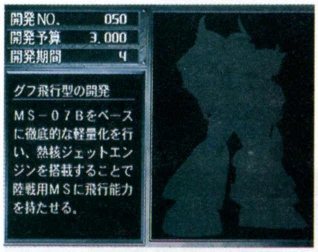
⬆対空にも使えるモビルスーツ。うまく使いこなしていこう

積極的に兵器開発を

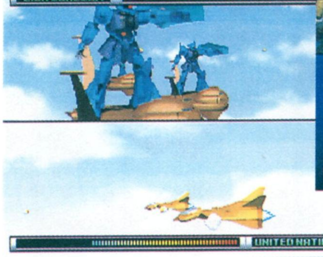
地球上の拠点の制圧とともに進めたいのが、新兵器の開発だ。ジオン軍の魅力の1つは、バリエーション豊かな兵器類にある。モビルスーツ・ザクだけでも、さまざまなバリエーションが存在する。それらの新兵器を開発するためにも予算が必要だ。また、定期的に兵器研究開発にも予算を投入しなければならないのだ。拠点を制圧するとともに収入も増えるので、予算の余裕は出てくるはず。大胆に予算を投入して開発し、好きな兵器を存分に使っていこう。

⬆予算は厳しいが、技術を上げるために定期的な資金投入を

⬇続々と開発プランが提出される。そのバリエーションは豊富だ



⬇一度は生産して使ってみたい、魅力的な兵器が揃っている



⬆局地戦に合わせて、その能力を突出させた兵器が多い

～MS開発の遅れを取り戻せ！～地球連邦軍

宇宙はおろか、地球も大部分がジオン軍の勢力下に置かれた状態でスタートする地球連邦軍。しかも、モビルスーツの開発でも大幅に遅れをとっているのである。また、使用できる兵器は旧式のものばかりなので、序盤でザクに対抗するには物量しかない。ジオン軍に比べて初期予算が多いので、いろいろなことを試してみよう。

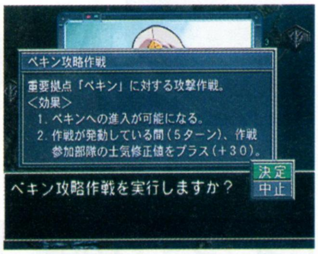
地球上もジオン軍に蹂躙されている。この劣勢を建て直すには…？

ジオンに対抗せよ！

何はともあれ、ジオン軍のザクに対抗するため、連邦軍もモビルスーツの開発に着手しなければならない。ゲームを始めるとすぐにモビルスーツの研究・開発のV作戦が提出されるので、早速実行する。研究が終わるまでは、旧式の兵器を効果的に使って、今以上のジオン軍の侵攻をくい止める。同時に拠点を奪い返していくのだ。

連邦軍の反攻のきっかけは、モビルスーツの研究。開発のV作戦だ

V作戦発動



V作戦の進行中に他の侵攻作戦を実行。拠点を取り戻すのだ

序盤戦は旧式の兵器しか生産できないため、ジオン軍のモビルスーツ部隊に苦戦は必至。性能の差は物量で補っていくしかない

ガンダム大地に立つ!!

V作戦が発動されると、RXシリーズのモビルスーツが続々と開発プランに挙がってくる。すぐに開発・研究ラインに乗せて、いち早く生産が開始できるように準備しておく。量産化が整うまでは、通常兵器での戦いとなるが、はっきりいって苦しい戦いとなる。序盤は我慢の戦いが続くだろう。そうするうちにプロトタイプガンダムの開発が終了する。連邦軍の反撃はここから始まるのだ。

性能の差が戦力の決定的な差となるか

戦いは新たな局面へと突入する

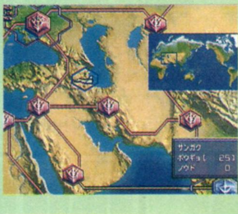
ペガサス級の戦艦もついに完成

ガンダムの登場によって、連邦軍は息を吹き返せるか？

コアファイター脱出せよ!?

RXシリーズのモビルスーツの特徴は、コアブロックシステムを採用していること。モビルスーツの胴体部が、脱出装置を兼ねた小型戦闘機のコアファイターとして機能できるのだ。ゲーム中でもこのシステムは生きており、モビルスーツ状態で撃破されても、以後はコアファイターとして脱出、存続できる。

例え撃破されてしまったとしても…



コアファイターとして脱出が可能だ

ジオン対連邦～それぞれの特徴～

初期予算や収入、資源、生産可能な兵器や初期拠点数など、ジオン軍、連邦軍ともに特徴がある。また、どちらを選択しても、敵よりも劣勢の立場からゲームが始まるのは変わらない。その中で効率よく、勝利を目指して自軍を率いていくには、指揮する軍の特徴をよく知っておくことだ。ここからは、両軍はどんな背景を持っているのか、基本的な特徴を解説していく。

自軍のすべてを把握しなければ、戦争には勝つことができない。両軍の特徴を知っておくことは、逆に敵を知ることにもなる。それに合わせて戦略も多種多様に変化させよう

ジオン軍

初期予算、資源ともに連邦軍よりかなり少ない。そのため、思い切った予算配分ができない。しかし、モビルスーツの開発が進んでいるのが最大の特徴。また豊富な人材、多種多様な兵器も心強い。

資金の乏しさは痛い。資源も枯渇しやすい

連邦軍

ジオン軍よりは初期予算が多いので、最初から試せることが多い。しかし序盤はモビルスーツがないため、V作戦終了までは劣勢を強いられることに。通常兵器は少し頼りない。

基礎研究と兵器開発に予算を多めに配分したい

ファミレスを舞台に展開する ひと夏の恋愛シミュレーション

ファミレスPia♡キャロットでバイトすることになった主人公。プレイヤーは主人公となって、バイトをしながら、自分自身を育てていく。ヒロインたちと同じ仕事をしたり、出会いを繰り返すことで仲良くなっていくのが目的だ。わずか、1ヵ月とちょっとの夏休み。いったい、どんな思い出を作れるのだろうか。

⬇大忙しのバイト風景はプチキャラアニメで表示されるのだ

➡ヒロインである森原さとみ（右）とカワイイ後輩の稲葉翔子ちゃん。2人は仲良し

⬆高校生活最後の夏休みをファミレス「Piaキャロット」で過ごす恋とバイトのストーリーだ

3パターンからコスチュームをセレクト

ファミレスと言えばまず思い浮かぶのが料理。そしてウェイトレスのユニフォーム！ と、いうわけで、このゲームでもその辺には思いっきり凝っている。なんと最初に3パターンのコスチュームが用意されていて、その中からプレイヤーが好きなコスチュームを選択することができるのだ。

⬆オーソドックスなタイプ。強調されてる胸元に思わず目がいっちゃう

⬆こちらはどことなく優雅なドレスタイプ。長袖がなかなかグッド。ピンクを基調とした色もかわいい

⬆アイドル風な、青を基調としたタイプ。大きな襟元がキュートです

オプションも充実

オプション機能を使ってプレイ環境を変更することができる。カーソルだけでも普通のものからニンジンやお箸など、好きなものに変更することができる。また、ヒロインの声、SE、BGMの大きさを自由に変更することも可能。プレイしやすい環境で遊べるぞ。

⬆いろんな設定ができるオプション。いろんなカーソルで遊べるぞ

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKUHOU!!

夏休み！ ステキな恋の思い出づくりはいかが

Pia♡キャロットへようこそ!!
~We've been waiting for you~

発売日	3月12日	CD枚数	1枚
発売元	キッド	複数プレイ	1人用
開発元	キッド	対応周辺機器等	マルチコントローラー、シャトルマウス
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	43・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

大人気パソコンソフトの移植作。夏休みの間バイトすることになったファミレスを舞台に展開する恋愛シミュレーションだ。今回はシステム部分を大紹介。ヒロインたちとのステキな恋を成就させる、有意義な夏休みをすごそう！

©カクテル・ソフト／キッド

タイプいろいろよりどりみどり どのコと思い出づくり…する？

さて、気になるヒロインたちは総勢9人。一緒に働いているコもいれば、そうじゃないコもいる。もちろん同級生からちょっとアダルトなお姉さんまで、タイプもさまざま。いろんな女のコたちとひと夏の恋と青春の一ページを楽しむことができるのだ。そんなヒロインたちをここで一挙に公開。サターンオリジナルのヒロインも加わっているから、パソコン版を遊んだことのあるユーザーでも大丈夫。新たな出会いを「Pia♡キャロット」で迎えられるぞ。

ちょっと怖いマネージャー 神無月志保

⬆マネージャー兼バイトの教育係の大人のお姉さま。仕事に対して、真面目で主人公にも厳しく接する

少し寂しげな女の子 今井 佐織

⬆お店に閉店間際までいる女のコ。いつも悲しげな瞳で、それでいて主人公に対して怒ったように接する

幼なじみの同級生 森原さとみ

➡主人公の幼なじみでクラスメイト。明るく勝ち気で活発な女のコ。実は主人公の片思いの相手でもある。元気印のスポーツ少女で成績も悪くない。優しい女のコだけれど、主人公に対してはいつも一言多くなる

イトコで担任 北川 清奈

➡主人公の従姉妹で主人公の学校の教師。しかも担任。ドジでおっちょこちょいの性格だが、明るく生徒への姿勢は真摯。泳げないくせになぜか水泳部の顧問をしている

とってもカワイイ後輩 稲葉 翔子

⬆幼なじみで妹の留美と仲のよい後輩。明るくて純真無垢。主人公が大好き。特技は低く早いタックル

年上のお姉様 小久保 麗香

⬆バイトの先輩。派手で遊び好きそうな短大生。明るく優しい性格で主人公に接してくれる。でも時折見せる表情に寂しさが…

ぬいぐるみ大好き少女 立花 ゆかり

➡隠しキャラ的な女のコ。人見知りが異常なくらい激しく、とってもおとなしい性格の女のコだ。ぬいぐるみが大好きで、ある日いきなり主人公にぶつかってくる

ちょっと内気なウェイトレス 河合 雪子

➡主人公とはひとつ後輩で年下だけれども、バイトでは先輩の女のコ。人見知りするタイプなのか、なかなか主人公とも打ち解けることができない。おとなしい性格で、読書をするのが趣味

サターンオリジナルヒロイン

わけありなアイドル 樫倉 愛理

➡「樫倉アイリ」という名前のアイドル。アメリカ人の父と日本人の母を持つハーフ。クールな感じだが実は素直で一途

バイトに恋に大忙し 自分を磨いて成長していこう

ことの始まりは、夏休み直前の期末テスト。プレイヤーである主人公はナンパ旅行に出掛ける直前に父親と賭をすることに。赤点がなければ主人公の勝ちで、旅費をすべて出してもらえることになっていたのだが…。結果はお約束の赤点の嵐。大事な大事な夏休みを父親の経営するファミレス「Pia♡キャロット」でバイトして過ごすことになる。最初はイヤイヤだったバイトも、かわいいヒロインたちと出会えるのならば、楽しみに変わると言うもの。自分を磨いて、女のコたちに好意を持たれるようにガンバルのだ。

⇧ヒロインたちといろんな思い出を作るため、バイトの後も話しかけて好感度をアップ！ たまにオーナーに話しかけるといいことあるかも

⇦左が妹との留美で右側がキャロットのオーナーにして主人公の父。なごやかな朝食シーンからすべては始まったのだ。でもはしたないぞ留美

すべてのパラメータはニンジンで表記

恋愛育成シミュレーションであるこのゲーム。バイトをしながら自分を磨いて、容姿、優しさ、根性、学力、会話、不評、体調の7つのパラメータを上昇させていくのだ。上昇の数値はニンジンで表記される。例えばウェイターの仕事をすると、容姿にニンジン1本付加されるといった感じだ。1回上昇したニンジンは体調以外減ることはない。そのため、女のコたちに不評を買ってしまいニンジンがたくさんあると、ハッピーエンドは望めなくなってしまうぞ。

⇦ニンジンの数が多ければ多いほど主人公に対する評価は高い。でも、不評だけは上昇させちゃだめだぞ

自宅にいる時間も自分を育てるチャンス

基本的にPia♡キャロットでのバイトは午後から夜にかけて。夏休みの午前中をいかにして過ごすかが、このゲームでは意外にも重要なのだ。自由時間に使用できるコマンドは、Data（データ）、Rest（寝る）、Study（勉強）、Call（電話）、Move（移動）、Item（アイテム）の6種類。バイトだけでなく自由時間での努力もヒロインたちへの影響は大きいのだ。また、このときに使用できるコマンドでしか上昇させることのできないパラメータもある。例えば体調。このパラメータは自由時間にRestを実行する以外に上昇させることはできないのだ。体調が0になってしまうとバイトを休むことになり女のコたちの不評を買うので重要なコマンドなのだ。

女の子のデータをチェック

お近づきになれたヒロインたちのデータを見ることができるコマンド。彼女たちのスリーサイズから性格など、主人公の視点から知ることができる。言ってしまえば何人のヒロインを登場させているかを確認できるコマンド。好みのヒロインのデータを知ることで、やる気がでるのもまた事実。写真を見ながらがんばっていくのだ。

⇧このコマンドを使うことで、ヒロインたちのさまざまなデータをチェックすることができるのだ

勉強して学力アップ

これも午前中や休日の自由時間にのみ上昇可能なパラメータ。学力はなんとこのStudyコマンドでしか上昇させることができないのだ。ヒロインによっては、重要となる学力。しかも、頭の悪さが今回の賭けの負けとなった理由でもある。学生の本分でもあることだし、キッチリと勉学に励むのも、高校生には必要なのだ。

⇧プチキャラ2名で一生懸命お勉強の図。後ろで留美がパソコンで遊んでるのがお茶目

外出して出会いを探す

自宅とPia♡キャロットの往復だけじゃ、めくるめく青春の一ページを埋め尽くすにはとても足りない。そこで、新たなる出会いを求めて、街に繰り出すことも重要なのだ。駅前や学校など、午前中に移動できる場所は多種多様。Pia♡キャロットの従業員じゃないヒロインに出会うためには、出会いの場所を演出しないとネ。もちろん、イベントもあるぞ。

⇩学校に来ることで会える。休みの日も学校に出勤中の清美姉さん。夏休みでも教師している感じ

⇩外を出歩いていることで、ヒロインたちとバッタリ出会うこともあります。ハテ、このコはいったい…？

「Pia♡キャロット」での仕事は7種類

Pia♡キャロットでの職種は以下の7種類。毎週、水曜日にマネージャーである志保さんに申告して決定する。毎日違う仕事を選択することも可能で、選択した仕事内容によって、どのパラメータが上昇するかが決まる。もちろん、お目当てのヒロインと同じ仕事をすれば好感度も上昇するし、職種の選択が重要になってくるぞ。

⬆毎週水曜日にマネージャーと決める職種。でも倉庫整理は男の仕事だ

ウェイター	お客様の注文を受けたり、料理を運ぶ仕事。ウェイトレスやお客と知り合う機会が多い。容姿が上昇する
キャッシャー	お金を扱うレジ係。お店のお金を預かる大事な仕事。容姿と根性のパラメータが上昇する
料理	コック長について調理の助手をする仕事。根性が上昇し、体調がほんのすこしだけ回復する
仕込み	野菜を洗ったり、切ったりして、料理の下ごしらえをする仕事。根性と体調がほんの少し上昇していく
皿洗い	専門用語では、「ディッシュ」と呼ばれる、そのものずばりお皿や食器を洗う仕事。根性が上昇する
掃除	お店の前も仕事場である。と、いうことで店頭を掃除する仕事。優しさと根性の2つが上昇していく
倉庫整理	女のコたちには無理な、大変な力仕事。倉庫にある食材を整理する仕事。根性が大きく上昇し体力も大きく下がる

特有のイベントもアリ

ヒロインたちと仲良くなっていけば、いつしか、いつもと違う姿を見せ始めてくれるというもの。このゲームでは、選んだ職種や、特定の場所に決まった日に訪れることでもイベントが起きるようになっている。お目当てのコの側にいるために同じ職種ばかり選んでいると、イベントを見逃すぞ。

⬆どっかで見たことのあるコスプレ中の女のコ。もしかして、ゆき…？

⬅ときおりヒロインたちからこんな申し出を受けることも。もちろん行くことでさまざまなイベントが発生していく。ここは行くしかないでしょ

仲良くなればこんなイベントも

ヒロインの仲が急速に進展すればこんな展開も。ここではハプニングを中心にセレクト。ここから先はプレイしてのお楽しみ♡

➡絹を裂く悲鳴のなか、雪子さんの大ピンチ！ 助けにいかなくちゃ

⬇学校のプールでの清美姉さん。水着姿がとってもかわいいのだ

⬅いきなり転んじゃって大変な翔子ちゃん。あ～あ、ジュースをひっくり返しちゃったよ

予約キャンペーンを現在開催中!!

現在、予約キャンペーンを開催中との情報が入ったぞ。『Pia♡キャロットへようこそ!!』のチラシについている、「予約キャンペーン申込用紙」に、ソフトを予約したお店の印をもらおう。そしてそれを、3月12日に発売予定の製品版ソフトに入っている、アンケートハガキに貼って応募しよう。すると、応募者全員にもれなく「98年度版ダイアリー（4月から翌年3月）」がプレゼントされるぞ。さらに、ダブルチャンスとしてアンケートハガキを送ってくれたユーザー先着1000名に、特製「プレミアムポスター」がプレゼントされる。

また、初回限定特典として、プリントシールとトレーディングカードが封入される。

Nadeshi-Co Vol.3 2月20日発売!!にも Pia♡キャロットへようこそ!! が森原さとみ美麗CGピンナップ付きで掲載されます!!

CONTINUE TO REPORT!!
ZOKUHOU!!

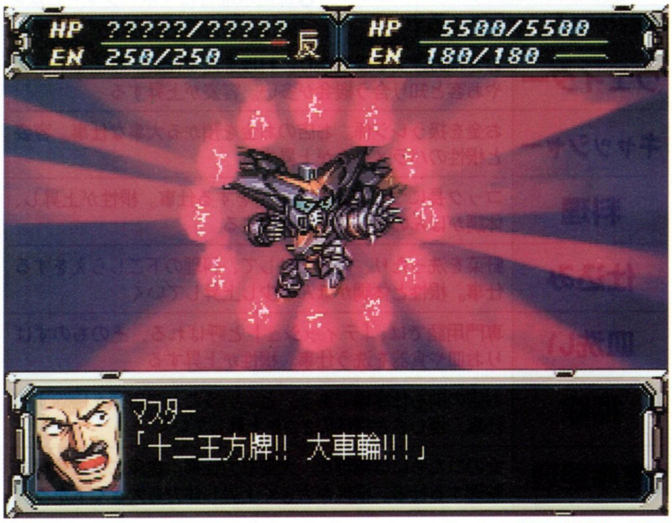
速報

4月23日 発売日決定!!

スーパーロボット大戦F 完結編

いよいよカウントダウン開始!?
『完結編』完成間近!!

シリーズ最高の作品を目指して開発が進められている『完結編』だが、いよいよその発売日が4月23日と決定した！　今まで今春としか発表されていなかったので、さまざまな憶測が飛び交っていたが、これで発売を心待ちにしているユーザーも一安心できるというものだ。開発のほうは現在ラストスパートに入っていて、デバッグやバランス調整といった最後の作業の真っ最中。シリーズ最後の作品となる『完結編』を家庭でプレイできる日はもうすぐなのだ。



⬆発売まであと2ヵ月あまりとなった『スーパーロボット大戦F完結編』。初登場ユニットを含めて、シリーズ最高の豪華キャストで物語が展開されていく

『完結編』において、最大の謎と言われる「イデオンゲージ」についての続報が飛び込んできたので詳しく解説。また上記のとおり、『スーパーロボット大戦F完結編』の発売日が決定したぞ！　そのXデーは、春真っ盛りの4月23日だ!!

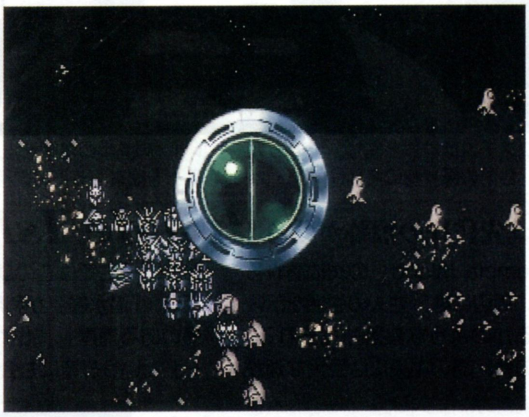
発売日	4月23日	CD枚数	1枚
発売元	バンプレスト	複数プレイ	1人用
開発元	ウインキーソフト	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	未定	バックアップメモリー	198 +89・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	85%（2月3日現在）

©葦プロ・GAINAX／Project Eva.／テレビ東京／サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京・創通エージェンシー／サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI／VICTOR／GAINAX・BANPRESTO

『完結編』ではもっとも重要か？
「イデオンゲージ」についての考察

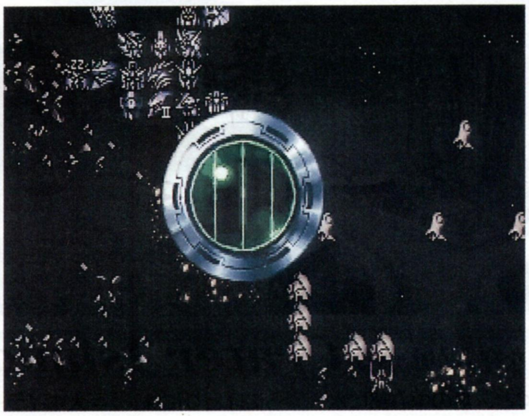
『完結編』において、重要な役割を持つと思われる「イデオンゲージ」についての続報だ。　このゲージは初登場のイデオンに設定されたもので、イデの力の「発現」を表示するものだ。この発現の度合いは、イデオンのステータス画面に表示されるゲージによって確認することができる。また、ゲーム中にイデの発現の兆しがあった場合、味方から敵ターンへ移る前に下の3枚の写真のように画面上にイデオンゲージが表示され、イデが発現していることを知ることができる。このように、イデの発現の度合いによってゲージ中のサインが変わっていき、強大な武器を使う目安となるのだ。

第1段階



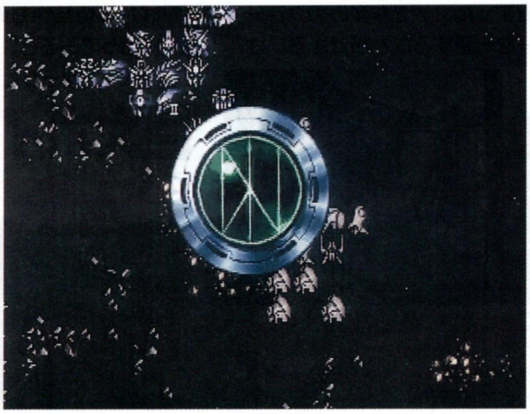
⇦イデの意思が現れ始めると、まずこの状態

第2段階



⇨イデが発現していくとサインも変化していく

第3段階



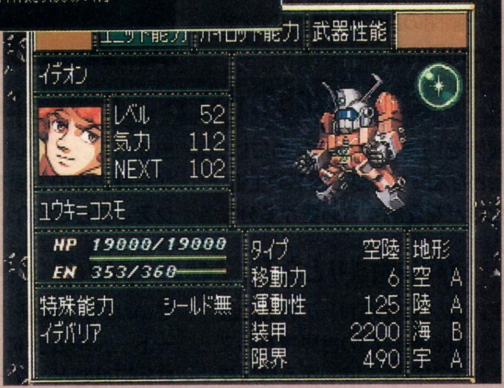
⇦この状態でイデが完全に発現したことを示す

何かが起こる!? イデの発動!!

左で解説したように、イデオンゲージには数段階の発現の状態がある。そして完全に発現した第2段階になると、イデオンガン、イデオンソードが使えるようになるのだ。だが、この他に、イデオンゲージ全体が光輝く状態がある。そうなった状態が「イデの発動」である。この状態になった場合、いったい何が起こるのかは不明。アニメ同様の結末になるのか、それとも…。

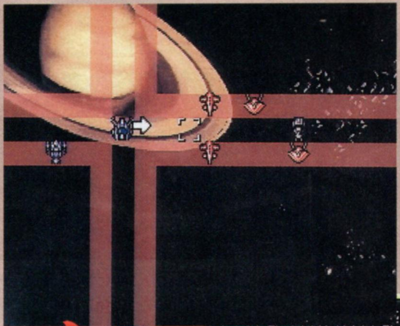
目覚め前

⇦イデが発現していないと、イデオンガン、イデオンソードは使用不可能。通常武器で戦うしかないのだ

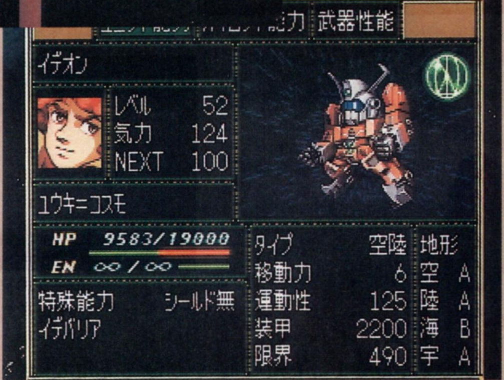


⇩ステータス画面でのイデオンゲージはユニットの右上に表示。これは、まだイデが発現していない状態

イデ、発現



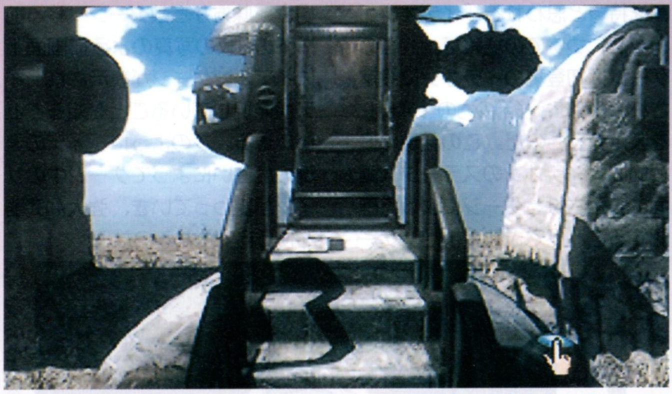
⇦イデの発現が第2段階になれば使えるイデオンソード。もちろん必要気力が上がっていればの話だが…



⇩完全にイデが発現すると、エネルギーも無限大に。「無限力（むげんちから）」と呼ばれるのはこのためか？

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

未知の文明による世界が舞台 待ちうけるのは大小5つの島



⬆システムは前作と同じ。手形のカーソルで、画面中の不審な点を調べまくろう。目前の乗り物の名は「マグ・カー」。島々を往来するための移動手段だ

7000枚ものCGで構築された美麗グラフィックによるアドベンチャー

1人称の視点、カーソル操作のみで物語が展開するシステムを受け継ぎつつ、3時間以上のムービーや実写と見まがうほどのCG画面など、さらに細かくこだわった『RIVEN』。今作ではその世界に入りこみ、アトラスの父ゲーンを捕らえ、幽閉の身のキャサリンを救うことが目的だ。

⬇「MYST」を創作したアトラス。本の中の世界を実現する能力を持つ

数々の難関が立ちはだかる5島

冒険を円滑に進めるためには、舞台となる5つの島の自然や生物、文化などを理解する必要が多分に出てくる。この項では、その5島から探索中の場面を数点ずつピックアップして紹介していこう。

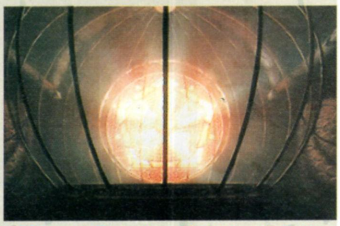
冒険の始まりとなる Temple Island

主人公が「RIVEN」の世界で最初に訪れる島。この世界特有の文化と住人に初めて接触する場所でもある。しばらく島の探索を進めていけば、5角形の形をした「ゲート・ルーム」にたどり着ける。さらに進むと「ゲーンの聖堂」と呼ばれる部屋も発見できるぞ。

ゲート・ルーム

⬆ゲート・ルーム内には、「ビートル」と呼ばれるオブジェの装飾が

⬆いつ、どこで、何を発見するか分からない。どんな場面でも、上下左右360度見渡す癖をつけておこう



⬅⬆上が「ゲーンの聖堂」。どうやらゲーンは「RIVEN」の中ではかなりの力を誇っているらしい。左は道中からの展望。進行上関係のない場面でも、CGの美しさは変わらない

先住民の痕跡が残る Jungle Island

「Temple Island」の次に訪れる島。周辺には、住人の生活を示唆するかのような集落も見られる。その他、島の中央には巨大な湖があり、そこではこの島特有の移動手段、「潜水艦」が利用可能。「小島のある海岸」に出れば、「サナー」という恐竜にも会える。

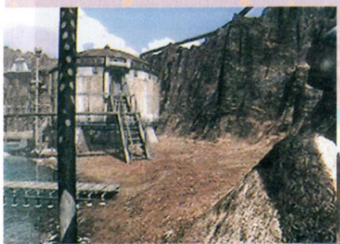
⬇人為的に作られたような分かれ道に遭遇。この先には村があるらしいが、どちらに向かえばいいのか？

⬆海岸で日光に当たって、気持ちよさそうにしている「サナー」。実は、形と声に重要なヒミツが…

大きな窪みが広がる Crater Island

眼前を仰ぐと、島の中心部に水が溜まった、大きな窪みのクレーターを一望することができる。さらにほとりには、「巨大ボイラー」と呼ばれる建築物も確認できる。側面に回ってみると、何やら怪しげなレバーがずらりと並ぶ。

巨大ボイラー



⬆➡島に着いて最初に目に付くであろう「巨大ボイラー」。入口が開かないのは、どうやら気圧が高いためらしい

永遠とも思える物語へ…

RIVEN

THE SEQUEL TO MYST

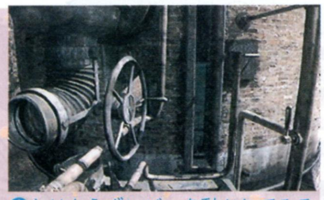
リヴン ザ シークェル トゥー ミスト

全世界で350万枚のセールスを記録した名作アドベンチャー、『MYST』。その続編『RIVEN』がサターンに登場する。今回はサターン版の画面写真を初公開する他、冒険の舞台となる5つの島の特色を、ポイントを絞って公開していく。

発売日	3月下旬	CD枚数	5枚
発売元	エニックス	複数プレイ	1人用
開発元	サイアン・サンソフト	対応周辺機器等	シャトルマウス
価格（税別）	7900円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	未定
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	60%（2月5日現在）

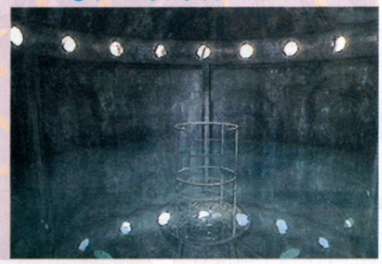
⇧村にはポッド型の建物が立ち並ぶ。「RIVEN」の住人たちの住処らしい

⇧左奥にあるのが「潜水艦」。どうすれば使えるようになるのか？



⇧とりあえずレバーを動かしてみる

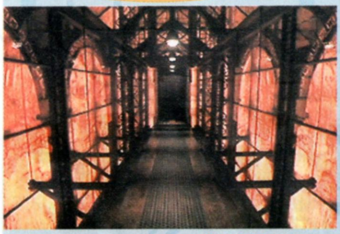
⇩中には水が。何をすればいい？



上下2階層からなる Plateau Island

島の中で唯一、上層と下層に分かれている島。中心に位置している「エレベーター」で2層間の移動が可能となっている。上層では、5つの島の位置を確認できる「ミニチュア」が見られ、下層では、「監視部屋」で「ワーク」と呼ばれる生物を見ることができる。

エレベーターの先は…



⇧「エレベーター」に続く通路。赤い光が目に眩しい…

⇧押したパネルに合わせて、ミニチュアに重要な地図が浮かび上がる

⇧⇨「監視部屋」の椅子にある左右のレバーを引くとモニターが現れる。操作次第では、ヒントが見られる

完全に孤島と化した Prison Island

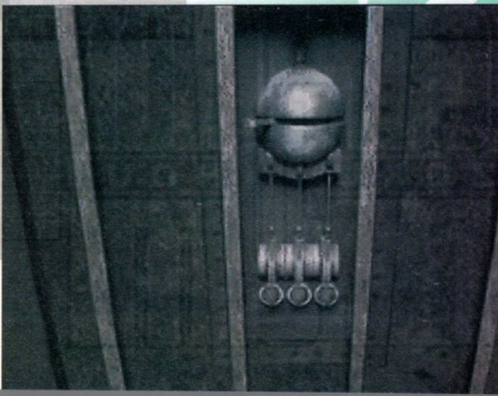
目的の1つに、「アトラスの妻キャサリンの救出」がある。そのキャサリンが幽閉されているのがこの島。大きさは5島の中では1番小さく、建築物も少ない。しかし「マグ・カー」など、通常の移動手段では辿り着くことすらかなわない。この島までたどり着ければ、物語も終焉に近い証拠だ。

⇨この先に待つのは…

⇧「ファイヤー・マーブル・ドーム」と呼ばれる建築物。世界間を移動するために必要な書物が保管されている

⇩遠くに見えるのが牢獄。キャサリンはどこに

⇩牢獄の扉にはスイッチが。謎を解く鍵は「音」だ



©1997.1998 Cyan, Inc. and Sunsoft.ALL rights Reserved.
Consumer Software copyright 1998 Enix. Japan Only.

ゲーム序盤までに登場する主な施設を紹介しちゃうぞ

本作のメイン舞台、「チョロQアイランド」における最大のイベントは、チョロQ殿で開かれるチャンピオンレース。だけど、いきなり最初から参加できちゃうほど世の中甘くない。今回は、序盤での道程をたどりながら、どんな施設があるのかを見ていこう。

Ⓐ教習所　Ⓑお天気ビジョン　Ⓒサーキットエリア
Ⓓフォレストエリア　Ⓔシティエリア　ⒻチョロQショップ
Ⓖチョロ Q交換所　Ⓗガレージ　Ⓘカラーリングセンター

まずは基本からスタートだ

けっこうお手軽に楽しめちゃったりする本作だけれど、やっぱり基本はマスターしておかなきゃダメだよね。ここでは、レースをスタートする前に立ち寄っておく2つの施設を紹介するよ。

A 教習所

「チョロQアイランド」に着いたら最初に行く場所。教習所では、講習として基本的な運転方法からちょっとしたドライビングテクニックまで、わかりやすい解説つきでひと通り見せてくれるのだ。講習が終わったらいざ実践へ。「オンロードコース」と「オフロードコース」を走ってみて、ちゃんと運転できれば免許皆伝! これでレースへの参加資格が貰えるぞ。

⬆教習所といっても、コワ～イ教官なんかはいないので安心、安心

B お天気ビジョン

教習所も卒業したし、さっそくレースに参加だ! といきたいところだけど、ここでちょっとまった。「チョロQアイランド」はいつでも晴れってわけじゃない。時間と場所によって雨のところだってあるのだ。だからこのお天気ビジョンで今日の天気を確認。レースに参加する前のお約束だね。

⬆くもりの場所でのレースは、途中から雨になることだってあるぞ

見せます!これが「チョロQアイランド」!!

チョロQパーク

ついに発覚! 謎につつまれていた「チョロQアイランド」の全貌が今映し出される!! な～んてものものしいノリはなし。軽～い気分で見ていってよ、きっとおもしろいから!

発売日	3月下旬
発売元	タカラ
開発元	未発表
価格(税別)	5800円
ジャンル	レース
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人同時
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	84・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	80%(2月2日現在)

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

やっぱりメインはレースだねっ

さあ、いよいよレーススタート!「チョロQアイランド」にはバラエティに富んだコースがいっぱいあるんだけれど、今回はその中から「サーキットエリア」、「フォレストエリア」、「シティエリア」の3つを紹介しよう。比較的ノーマルなコースもあれば奇想天外なコースも。ここでガンバって新しいチョロQをゲットだ!

⬆電車に攻撃! 結果は相打ちに

C サーキットエリア

このエリアは、いわゆる一般的なレース場。参加できるレースは3種類。カーブ、シケイン、ストレートと多彩な要素が詰まった「フォーミュラQレース」、楕円状のトラックコースを周る「オーバルレース」、ロングランな耐久力バトル「エンデュランコース」だ。オンロードのあらゆるテクニックが必要とされるエリアだぞ。

⬆道が平坦なので攻撃しやすい。その分攻撃されやすいんだけれどね

D フォレストエリア

山岳地帯にあるこのエリアにあるのはバリバリのオフロードコース。ここでは、3つのチェックポイントを通過すればゴールとなる「ブランチロードレース」、アップダウンが激しい「ジャンピングレース」、山沿いに作られた道を走る「リッジクライムレース」の3種類が用意されているぞ。とにかくチョロQがやたらと跳ねるコースだらけだ。

⬆飛び跳ねてヒャッホゥ!! 浮かれ過ぎて着地をミスるなよ

E シティエリア

街中をそのままレース場にしているのがこのコース。ここでも3種類のレースが開かれている。スタート地点からゴール地点まで一気に走り抜ける「スプリントレース」、高速道路と市街地のどちらでも選べる「ハイウェイレース」、その名の通り、普通の下町をコースにした「ダウンタウンレース」。街中ならではの障害物が特徴的なエリアなのだ。

⬆高速道路の入口。気をつけないと料金所に大激突しちゃうぞ

新たなるチョロQを手に入れろ

レースで活躍すれば新しいチョロQが貰える。しかし、チョロQの入手方法はこれだけじゃない。なんと「チョロQアイランド」には、新しいチョロQを売ってくれるショップだってあるのだ。

F チョロQショップ

「レースに勝ちたいけれどいいチョロQがないよぅ」な〜んてときにはここに立ち寄ってみてはどうかな? レースで稼いだお金でチョロQが買えるぞ。えっ? お金が足りない。そんなときは最後の手段、もう使わなくなったチョロQを買い取ってもらうのだ。別れはちょっぴりツライけどね(泣)。

⬇メチャ、カッコイイ。買うしかない

G チョロQ交換所

コース上にこっそり落ちている「レアカード」。これを見つけてこの場所に持ってくると、レースをしているだけでは絶対に入手不可能な「レアチョロQ」と交換してくれるぞ。レアと言うだけあって、外見はちょっと変わったものばかり。もちろん性能の方だって並みのチョロQとは一味違うぞ。

⬆救急車で〜す。サイレンを鳴らせばみんな左に避けるぜ(ウソ)

⬅とっても貴重な「レアカード」。どこにあるかって? それはヒミツです

自分だけのチョロQコレクション

レースに勝つのが本道だけど、カワイイ上にカッコイイチョロQを集めるのも本作の楽しみ方の1つだ。次々と高性能のチョロQが手に入って、もうレースに使うことがなくなったチョロQでも、今まで苦楽を共にした相棒だ。いつまでも大事にしてあげようぜ。

➡チョロQを眺めてニヤけるのも良し。許可する

H ガレージ

現在持っているチョロQを一覧できてしまうのがここ。見た目だけでなく、各チョロQの細かいセッティングまで見られるので、新しいチョロQが手に入ったらここでチェックしよう。このガレージのすべてにチョロQが埋まるように、気合を入れてレースに臨め!

➡パトカーから軽トラックまで、いろいろありますなあ

I カラーリングセンター

「このチョロQ、見た目はカッコイイんだけれど、なんか色が好みじゃない」と思ったときはここへ。ボディカラーを好きな色に変更できるぞ。しかも、色だけではなく名前も変えられる! これでオリジナルのチョロQが誕生だ!!

➡色がオリジナルなら名前もオリジナルで

⬆もう、君の思うがままだ

©TAKARA ※画面は開発中のものです。

アルルたちといっしょに わくわくぷよぷよダンジョン アトラクションでマジカル大冒険

CONTINUE TO REPORT!! ZOKUHOU!!

アルル、ルルー、シェゾのおなじみ3人組がドタバタ大冒険を繰り広げる『わくわくぷよぷよダンジョン』。今回はシステム部分を大紹介。

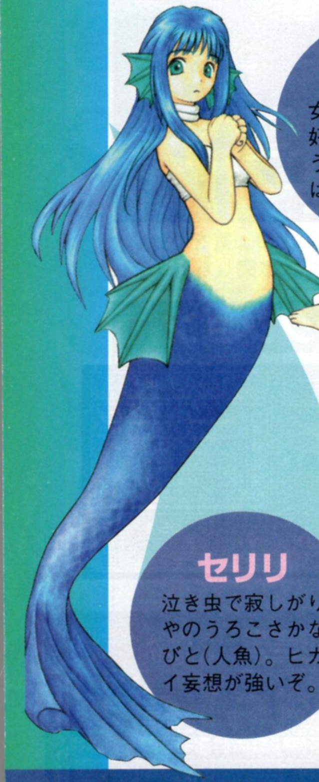
発売日	4月2日
発売元	コンパイル
開発元	コンパイル
価格(税別)	5800円
ジャンル	ロールプレイング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	未定
バックアップメモリー	セーブ機能あり、ブロック数未定
コンティニュー等	未定
現在の開発状況	75%(2月4日現在)

©COMPILE

おなじみのキャラとわくわくの大冒険 形の変わる不思議なダンジョンを大探索

『ぷよぷよ』シリーズでおなじみの、かわいいキャラたちが登場するこのタイトル。大きなアミューズメントパークのなかにある、アトラクション内の入るたびに形の変わるダンジョンをアルル、シェゾ、ルルーのおなじみキャラで冒険していく。今回、新たに3人のキャラを大公開。ちょっとなつかしい顔もあるぞ。

インキュバス
女のコと自分が大好き。厚化粧というウワサも。素顔は誰も知らない。



セリリ
泣き虫で寂しがりやのうろこさかなびと(人魚)。ヒガイ妄想が強いぞ。

すけとうだら
ダンスが大好きな魚男。説明不要のシリーズ定番キャラだ。

会話で耳寄りな情報をゲット!

まず最初。地上マップで行きたいアトラクションを選べば大冒険のはじまりだ。アトラクションに入る前にほかのキャラに会ってお話しすることもあるぞ。たまに(ほんとにたまに)役に立つ情報を教えてくれることもあるけれど、たいていしょーもない会話が中心。でも、個性があって楽しいぞ。たまに選択肢が出ることがあるけれど、どっちを選んでも、なんとかなるから気楽に選ぼう。

➡アトラクションを選んでいざ大冒険のはじまり、はじまり〜。でも状況によっては行けないところもある。まずは行けるところへ

ドラコ登場

⬆がお〜と登場するのはドラコ。通せんぼしているけれど、結局なんとかなる。アルルはイジメッコ(?)には負けないのだ

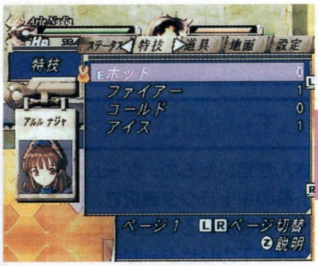
メニュー画面でなんでもチェック

ダンジョン内を移動中にスタートボタンでいろんなことを確認できるメニュー画面になる。「ステータス」、「特技」、「道具」、「地面」、「設定」の5つのメニューがあるぞ。ステータスではパラメータや状態の変化をチェックすることができる。特技メニューでは、魔法や必殺技を見たり、準備したりできる。特技を準備しておけば、移動中にAボタンで使えるようになるのだ。道具メニューでは、持っている道具を使ったり、見たりすることができる。地面ではアイテムを拾ったりすることができるのだ。

⬆ステータスでは状態や今の力などいろんなことをチェックできるのだ

⬇ファイアーの魔法を準備。この魔法をAボタンで使うことができる

特技を選んで…



⬆今、アルルが使えるのはこの4つの特技。どれを選ぼうかな？

MPを回復するぞ

⬆MPがそろそろピンチ。そんなときはこんなアイテムを使ってみよう

⬆あっという間に魔方陣の力でMPが回復。これで特技が使えるぞ

アイテムを拾おう

ダンジョン内部を移動中に、地面に落ちているアイテム。拾ってみようと思うのが、やっぱり人情というもの。装備して使える指輪やお守り（呪われてるものもたまにある）、食べたり飲んだりできる草・食べ物に薬。読んで使える本と巻物。どれをとっても冒険を楽にすることができるぞ。

⬆ダンジョンのなかにはアイテムがいっぱい。探すのも楽しみだね

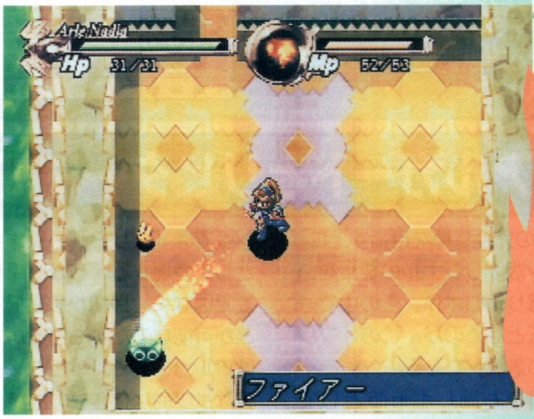
⬆地面に落ちているアイテムを拾うには、地面コマンドを使うんだ

戦闘は特技を準備してレッツゴー!!

前に書いた特技の準備。実は準備段階でどんな特技を選択しているかで戦闘が楽にもなるし、辛くもなるのだ。モンスターには炎や冷気などの属性を持っているものもいるので、その属性にあった特技を準備しておけばそれだけ戦闘は楽になるという寸法だ。特技を使うにはMPがいるからその場、その場で的確に準備するのだ。

⬆一直線に飛んでいくライトニングの魔法で攻撃だ。バリバリだ〜!!

ファイアー



⬅アルルと言えばこの魔法。まさに定番中の定番。十八番って感じ。炎で攻撃する得意魔法だ

おーほほほほ

⬆まさにルルー女王様の面目躍如な特技、挑発。いったいなんの効果があるんだろう？

⬇格闘家ルルーの必殺技。鉄拳に炎をまとい一撃でやっつける。数少ないルルーの属性攻撃だから、活用する必殺技だ

炎神掌!!

フレイム!!

⬅天才魔導師シェゾ様の魔法フレイム。いっぱいの炎で敵をやっつけていくのだ

CONTINUE ZOKU TO HOU!! REPORT!!

サターン版のオリジナル要素が続々発覚

悪魔城ドラキュラX 月下の夜想曲™

昨年の8月に移植の発表をお伝えして以来、長らく情報の出なかった『悪魔城ドラキュラX』。続報第2回となる今号は、プレイステーション（以下PS）版からの変更点に着目して、お伝えしていく。

発売日	4月	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	1人用
開発元	KCE名古屋	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	4800円	バックアップメモリー	未定
ジャンル	アクション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%（2月13日現在）

アルカードとリヒターに加え、マリアも操作できるように！

PS版の完全移植を目指す上に、サターン版オリジナルの要素をいくつも盛り込む本作。その中で一番の目玉となるのが、この「プレイヤーの選択」である。

PS版でも隠しキャラとして「リヒター」が使えたが、サターン版では「マリア」も操作キャラとして登場する。しかも隠しとしてではなく、最初から選択することが可能なのだ。もちろんメインはアルカードで、リヒターとマリアはサブ的な存在なのだが、エンディングも用意されているぞ。

新たなコスチュームも追加される

主人公が3人に増えただけでなく、リヒターではPS版とは違ったコスチュームで遊ぶこともできる。新しいコスチュームは、イラストデザインを担当した小島文美さんが描いたもの。ゲームスタート時のキャラクタ選択で、コスチュームを決めることができる。ちなみに下のリヒターがその新コスチュームなのだが、わかるかな？

⇧お話としてはこのアルカードが主役。突如復活した悪魔城の調査と破壊を目的とする

⇦最初からの選択が可能となったリヒター

⇩アルカードのシナリオにちらほら登場したマリア。義兄のリヒターを探す

⇧⇨マリアは5年前の戦いでリヒターと一緒にドラキュラを倒したというヴァンパイアハンター

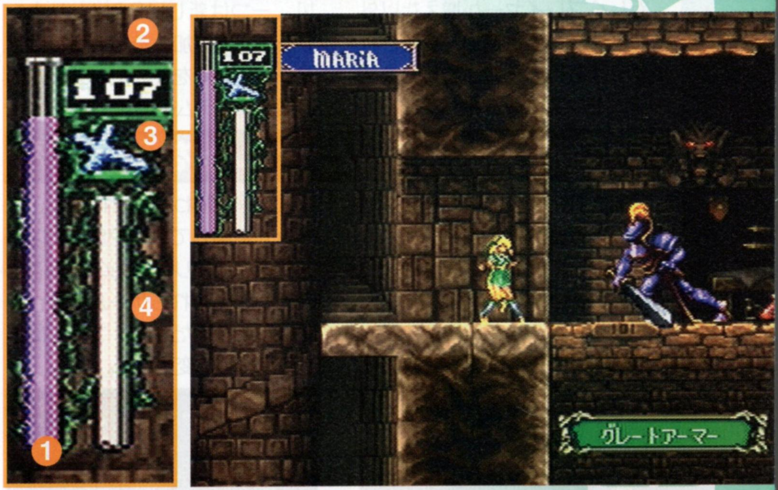
©KONAMI

アルカードともリヒターとも違う、マリア操作時のシステム

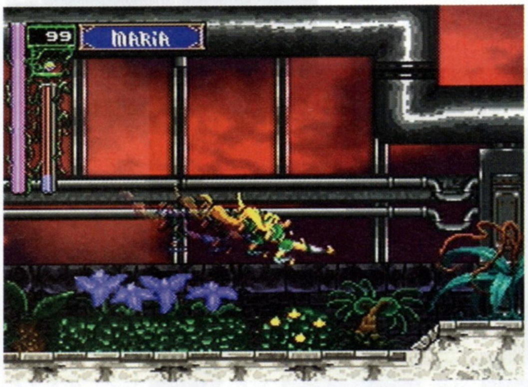
気になるマリアの攻撃方法やヒットポイントなどのシステムを、画面写真から予測してみよう。

まず攻撃方法だが、敵にキックで攻撃していることから基本の武器はキックだと思われる。また右の③にあるのはサブウェポン。ということは、マリアはリヒターと同じくサブウェポンを使えるようだ。そして注目してほしいのが④。これは後述するコマンド必殺技を出すためのゲージ、いわゆるMPのようなものだと思われる。

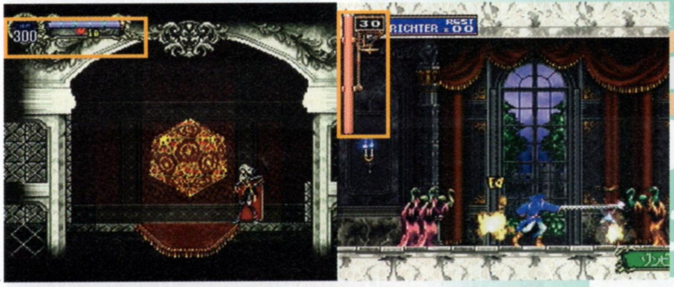
⬅アルカードはいろんな武器を装備できたが…



⬆⬇①は体力、②はサブウェポンの使用制限を決めるハートの数、③は装備しているサブウェポン、④は四聖獣を呼ぶためのゲージだと思われるが…



⬆アルカードと違い、明らかにリヒターのゲージと似ていることから、武器はムチならぬキックと思われる

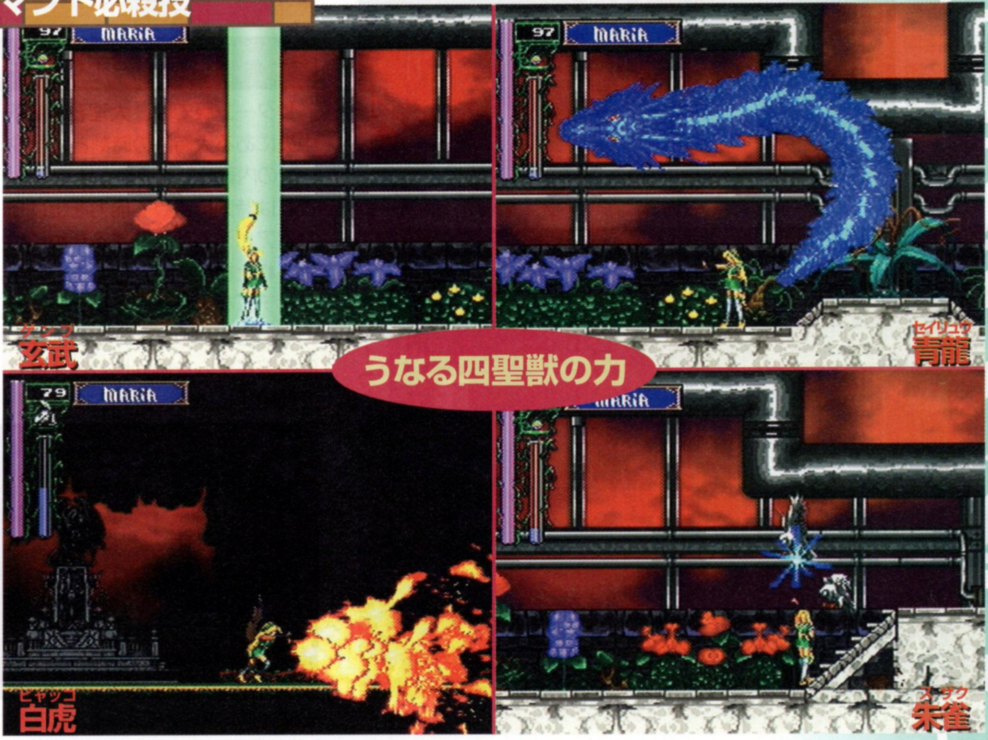


⬅リヒターのムチとは違って、キックの射程はかなり短いように思われるが…。リヒターより難しい？

マリアが使うコマンド必殺技

アルカードが「ヘルファイヤ」、リヒターが「タックル」などのコマンド必殺技を使えたように、マリアにもコマンド必殺技は存在する。マリアが使えるコマンド必殺技は、体力を回復する「玄武（ゲンブ）」、前方に炎の放出する「白虎（ビャッコ）」、敵めがけて龍を飛ばす「青龍（セイリュウ）」、フクロウを召喚して攻撃させる「朱雀（スザク）」、この四聖獣の力がそれだ。

うなる四聖獣の力



➡おそらく四聖獣の力は、上記した④のゲージで使用の制限がされると思われる

⬆5年前にリヒターを助けた、あの四聖獣の力がマリアのコマンド必殺技

その他に追加・変更されたシステムの数々

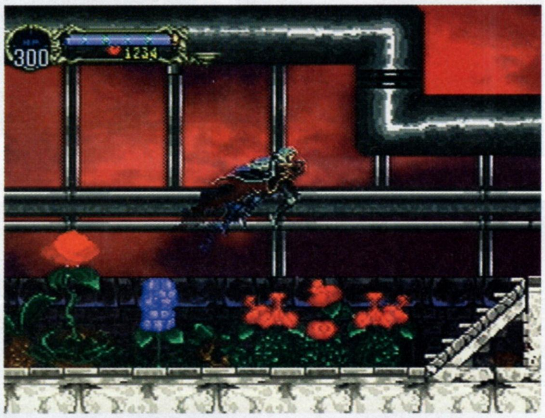
新しくプレイヤーが増えた以外にも、いろいろと追加・変更された部分はある。一つは新しいステージ、モンスター、イベントの追加。一つは新しいBGMとサウンドモードの追加。そして最後はサターンの機能を使ったシステムの追加とアイテムの追加・変更だ。

新たなステージとイベントを追加

公開された新しいステージは地下庭園と毒植物研究棟内部の2つ。モンスターに関しては残念ながら何体加わるかはわかっていないが、おそらく新ステージに関連するモンスターが加わると思われる。イベントに関しては、PS版ではカットされたマリアのものが入るとのこと。いずれもゲームに大きく関わるところだけに、ファンにとってうれしい変更点だ。

⇧PS版では146体ものモンスターが出たが、サターン版はそれ以上

⇧何やら気味の悪い植物が敵として出現する地下庭園。地下だけに辺りは暗い雰囲気が漂う



⇨地下庭園同様、植物の敵が登場する毒植物研究棟内部。果たしてどれくらいの広さなのか

⇧追加イベントはアルカードを操作したときのもの。マリアに関するものだ

オリジナル曲とサウンドルームの追加

新しく追加されるBGMは、今までの『悪魔城ドラキュラ』シリーズで使われた曲のアレンジ版と、サターン版だけに作られたオリジナルの曲。それら全部あわせると8曲ものBGMが新しく加えられる。いずれも、オリジナルステージとマリアのイベント時、そしてリヒターとマリアをプレイしたとき用に作られたものだ。

⇧新しく付け加えられた場面でサターン版だけのBGMが流れる

⇧オリジナル曲が流れるシーンは、オリジナルステージとマリアのイベントが行われるときの2シーン

⇦一方アレンジ曲が使われるのが、オリジナルステージと、リヒターかマリアを操作キャラクタにしたとき

時計機能とアイテム機能の変更

サターン版では、大理石の廊下中央にある大時計の時刻と、サターンの内蔵時計を連動させている。これは時刻によって能力を上げられるアイテムが存在するために付けられた機能。ほかにも体力回復アイテムを入れる「ホルダー」という項目も加わった。これは体力回復アイテムを画面切り替えなしで使用するため、加えられた。

⇧内蔵時計と連動させることで実際の時間とゲーム中の時間が連結する

⇧ホルダー内にアイテムを入れておけば、ボタン一つで使用することができる

データ・ハガキの情報満載!!

土星の王国

NEWS Dynamite! ············P65
売り上げランキング ············P68
前人気／移植希望ランキング ····P69
ゲーム成績表 ··················P70
読者プレゼント ················P72
コーンヘッドクラブ ············P76
Game研究所 ··················P105
リアルタイムゲームランキング ···P118
アンケートハガキからこんにちは! ···P120

役に立たないページはまったくない！ 土星の王国は読者のみんなを全面的にバックアップする娯楽的情報コーナー群だ。

「土星の王国」全コーナーへのおハガキは…
〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
土星の王国～係まで
詳しくは各コーナーの募集欄を

サターン関連の情報を隅々までフォロー！

NEWS Dynamite!

サターン関連情報ページ！今回は、セガ関連の募集やお得な情報がたっぷり。率先的に参加して、サターンライフを満喫しちゃおう！

ニュースダイナマイト

INFORMATION

今度は『サクラ2』の体験版が！「セガ パートナーズ」に入会しよう!!

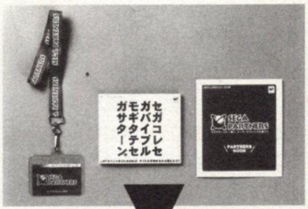
セガとユーザーが、ひとつになってサターンを盛り上げていく"セガパートナーズ"。昨年の秋にスタートし、入会者は1月9日現在で、1万3千人を突破している。2月下旬には、メンバー特典のひとつであるスペシャルCD-ROM「モギタテセガサターン」のVol.2が、昨年11月のVol.1に続き発行される。

そこで今回、セガが新たなメンバーを大募集。詳しい入会方法は、下のカコミを参照してくれ。今後、メンバー限定の、通信販売を実施するなど、新たな展開も計画中だ。問い合わせは、セガパートナーズ事務局、TEL 03-5467-3020（平日の10時～18時のみ）まで。

「セガ パートナーズ」入会方法

ハガキに、①氏名（フリガナ）、②性別、③生年月日、④職業、⑤郵便番号・住所、⑥電話番号、⑦日中の連絡電話番号、⑧この情報を見た雑誌名、を明記し、〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局 まで送ろう。なお、インターネット http://www.sega.co.jp/sega/partners/でも受け付けているぞ。年会費は5000円（税込）だ。

⬇ちなみに、これは前回のもの。CD-ROMのネーミングはメンバーの投票で"モギタテセガサターン"に決定！



⬆前回のセットの中身がこれ。今回は『ウインターヒート』や『サクラ大戦2』の体験版、せがた三四郎のCFメイキングを収録

⬅2月15日発売｛価格：1020円（税込）｝の音楽CDと一緒に楽しもう

AMUSEMENT

首都圏のジョイポリスならどこへでも 3店共通の1年間有効パスポート発売

首都圏にある横浜、新宿、東京（お台場）の各ジョイポリス、3館共通の年間パスポートが現在発売中だ。このジョイポリス年間パスポートは、首都圏のジョイポリスであればどの施設でも使用可能。購入日（登録完了日）から1年間、各ジョイポリスの入場が無料になるばかりか、すべてのアトラクションが乗り放題になるのだ。価格は、大人（高校生以上）が1万8000円、小人（小・中学生）が1万2000円（どちらも税込）となっている。ただし、コイン・メダルゲーム、飲食・お土産施設の利用は別途。販売は横浜・新宿・東京の各ジョイポリス窓口、JR東日本、チケットセゾン、チケットぴあ、CNプレイガイド、ローソンチケット、ファミリーマート、am／pmで購入可能。販売期間は3月31日までだ。

また、新宿ジョイポリスでは、購入当日に限り入場無料+アトラクション乗り放題の「デイパスポート」と「ナイトパスポート」を、土日・祝祭日でも販売開始。これでジョイポリスを遊び倒そう！

マライア・キャリー来館

去る1月19日、新宿ジョイポリスにマライア・キャリーが来館。「プリント倶楽部2～マライア・キャリーバージョン～」を体験し、日本での休日を堪能していったぞ。

➡エントランスでソニック人形をプレゼントされ、思わずニッコリ

郵便はがき

50円
切手を
はってね!

1058622

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
SATURN FAN No.4
土星の王国

ゲーム成績表　係
月　日号 D・P　係
コーンヘッドクラブ　係

好きなあて先を書こう!
その他「　」係

□□□-□□□□
住所
氏名　電話　(　)
ペンネーム　年齢　歳

※このハガキはSATURN FAN投稿用ハガキです。投稿内容はお便り、イラスト等、なんでもかまいません。あて先のコーナーに○印をつけるのを忘れないでね!

-キリトリ線-

注目!!
投稿するときは、どんなハガキを使ってもけっこうです。
投稿用ハガキを使えば、あて名を書く手間がはぶけるぞ!

TOPIC 春の公演に向け出演者の気合も十分!!
『サクラ大戦～花咲く乙女～』製作発表会リポート

ソフトの発売と公演の春を、今や遅しと待ちわびる『サクラ大戦』。そのミュージカル「サクラ大戦～花咲く乙女～」の製作発表が、錚々たるメンバーを一堂に会し、華やかに行われたぞ。

発表会では、原作・構成を務める広井氏から、役どころの紹介や、今回のミュージカルが『サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～』とストーリー的に関係を持っている、といった話が飛び出したぞ。また、このミュージカルのために「想い」という楽曲が、石井竜也氏から提供された。『乙女組』という養成学校を新たに設定し、帝国華撃団にあこがれる少女たちの成長ドラマを、歌とダンスで華やかに描く、というミュージカル「サクラ大戦～花咲く乙女～」。観てから遊ぶか、遊んでから観るか。どちらにしても待ち遠しいね。

➡横山智佐演するさくらと「乙女組」がどう絡むのか楽しみ

入場者全員に記念品プレゼント!

なんと、ミュージカル「サクラ大戦～花咲く乙女～」の公演を観た人全員に、広井王子オリジナルデザインのメモリアルチケットが、各公演・会場ロビーで配布されるぞ。このメモリアルチケットは、公演のチケットとは別モノで、言わば会場へ見に来てくれた人への記念品のようなもの。これでサクラワールドの思い出が、またひとつ増えるってもんだね。

セガ直系 MMVレーベル2月の新譜

BURNING RANGERS

●価格：2200円（税別）●2月18日発売

光吉猛修のソウルフルボイスが胸を打つ『バーニング レンジャー』のサントラ。すべてのボーカル曲のフルコーラスバージョンを収録するだけでなく、海外版でしか聴くことのできない英語バージョンも収録したオリジナル盤だ。

G-LOC/R-360/VIRTUA RACING

●価格：2200円（税別）●2月18日発売

鈴木裕プロデュース“セガ体感ゲーム”シリーズも今回の第5弾が最終盤。1990年から1992年の間に登場した3タイトルをミックスした豪華盤だ。モチロン今まで通り、ハイブリッド版CD-EXTRAで、映像も収録されているぞ。

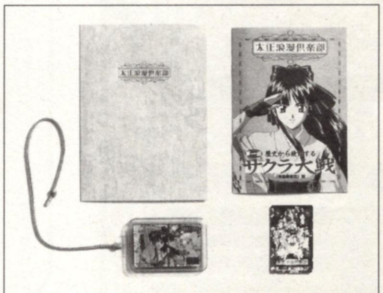
Virtua Fighter3 tb

●販売元：バップ ●価格：5250円（税込）●2月21日発売

『バーチャファイター3tb』になって変更された要素を、『バーチャファイター3』の映像と比較してわかりやすくフォロー。バトル甲子園優勝者の栗田氏、キャサ夫、明大前ちゃっきー、柏ジェフリー、ビンボーラウ、ちび太といった有名プレイヤーによる攻略を、インタビューを交えて紹介。

FANCLUB 『サクラ大戦』オフィシャルファンクラブ
「太正浪漫倶楽部」が会員を募集

昨年の10月に発足し、『サクラ大戦2』の発売や、ミュージカル公演をひかえますます盛り上がる『サクラ大戦』のオフィシャルファンクラブ「太正浪漫倶楽部」。その「太正浪漫倶楽部」が新規会員を募集中だ。入会者には、オリジナルテレカや、年6回発行の会報誌が手元に届くなど、『サクラ大戦』に関する様々な特典が用意されているぞ。入会方法は、ハガキに①氏名（フリガナ）②性別 ③生年月日 ④職業 ⑤郵便番号・住所 ⑥電話番号 ⑦日中の連絡電話番号 ⑧この情報を見た雑誌名を明記し〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル 太正浪漫倶楽部事務局まで送ろう。また、インターネット http://www.sega.co.jp/sega/roman/でも受け付けている。年会費は5000円（税込）だ。



➡こんなに華やかな特典がもらえるぞ

PROJECT さらに広がる『エーベルージュ』の世界
6社が手を組んだ「ワーランド・プロジェクト」発足

パソコン版『エーベルージュ』の発売元である富士通が、タカラ、アスキー、ユーメックス、文化放送、セントラルミュージック、角川書店の6社と共同で、『エーベルージュ』をコアとするメディアミックス事業「ワーランド・プロジェクト」を発足させた。ワーランド・プロジェクトは、3月6日発売のパソコン版『エーベルージュ2』を皮切りに、コンシューマゲーム機、ラジオ、CD、コミックといった、多面的なメディアでの展開を予定。さらに広がる『エーベルージュ』の世界に期待しよう。

⬆ちなみに“ワーランド”とは『エーベルージュ』の世界がある星の名前だ

MINIGAME 携帯OK! 通信対戦も可能!!
『ロックマンX』がミニゲームで登場

誕生10周年を迎えた『ロックマン』が、今度は通信対戦が可能な、携帯ミニゲームとして登場するぞ（発売元：日本フレックス）。このロックマンの顔を元にデザインした『ロックマンX』。敵やボスキャラを倒す事によって手に入るパワーアップパーツや、アイテムで“ロックマンX”をレベルアップさせられる育成要がひとつめの特徴。

2つめは、本体頭部にあるアンテナを接続して、レベルアップさせた“X”同士を戦わせる通信対戦。そして3つめは電池交換の時に便利な、データ交換機能の搭載だ。発売予定日は3月、価格は2480円（税別）を予定している。これで自分だけのロックマンを育てよう!

➡ロックマンの顔がそのまま携帯ゲーム機に。結構オシャレかも!?（写真はイメージイラストです）

今号の 注目作 PICK UP

マジンガー伝説

CD

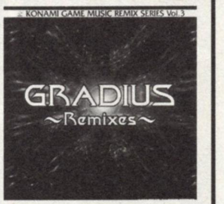
●発売元：ファーストスマイル・エンタテインメント
●価格：2854円（税込）●2月18日発売

永井豪の描くスーパーロボット作品の集大成。ボーカルには、水木一郎・影山ヒロノブ・MIOの3人に加え、ガオガイガーの遠藤正明がゲスト参加。オリジナル新曲マジンカイザーのバラードを収録。

GRADIUS ~Remixes~

CD

●発売元：コナミレーベル／キングレコード
●価格：2447円（税込）●2月21日発売



ゲームミュージックとクラブシーンをミキシングした『グラディウス』。有名DJによるREMIXにより、ゲームミュージックファンはもちろん、クラブミュージックファンにも納得のデキになっている。

バイオハザード DRAMA ALBUM～運命のラクーンシティー～

CD

●発売元：SULEPUTER
●価格：2520円（税込）●2月21日発売

現在、「佐竹・林原の無法塾」でオンエア中のラジオドラマ「バイオハザード～運命のラクーンシティ」のCD化第1弾。ラジオでは自主規制のためオンエアされなかったエピソードも収録した完全版。

非情の掟／ドン・マッコウ

CD

●発売元：ツーファイブ／キングレコード
●価格：3059円（税込）●2月21日発売

ゲームミュージック界の名物プロデューサー・ドン・マッコウが、ついに自らのアルバムを制作。ラジオでパーソナリティを共にした、声優たちとのデュエット曲が数多く盛り込まれた多彩なアルバム。

夜明けのうた／鈴木結女

CD

●発売元：ワンダーエンターテインメント
●価格：1020円（税込）●発売中

チュンソフトのサウンドノベル『街』オープニングテーマ曲。C／Wは同じく『街』のエンディングテーマ“One and Only”。ちなみに、『街』のゲーム本編では鈴木結女がうたうシーンが、オリジナルムービー付きで収録されている。

『街』公式ガイド　ZAP'S

BOOK

●発行：チュンソフト
●価格：1600円（税別）●2月中旬

『街』に登場する主人公別攻略データは言うに及ばず、スタッフインタビューや人物相関図、コラム、果てはゲーム本編に登場する「ワニ治郎」が主人公の、書き下ろしゲーム未収録シナリオまで収録した豪華版。

INFORMATION 「デジタルサーカス'97」アンケート回答者プレゼントキャンペーン当選者発表

昨年、全国6ヵ所に渡って開催された“セガサターン　デジタルサーカス '97”。イベントの中で、アンケート回答者プレゼントキャンペーンが行われたのを覚えているかな？ここでは、その当選者を発表するぞ。また、この件に関する問い合わせは、月から金の10：00～17：00（祝・祭日除く）セガお客様相談センター、TEL 0120－012235まで。

●GDIシャリオグランディス（1名）　北海道／横田弘絵　**●アルバスプーン ブロー オリジナルモデル（50名）**　神奈川県／斉藤秀幸　愛知県／江口謙二郎　大阪府／田井康貴　広島県／小橋川香織　福岡県／安藤麻衣子　他45名　**●セガサターン マルチメディアセット（5名）**　北海道／増子郁美　神奈川県／照川健一　三重県／牧野唯　大阪府／寺園由香里　大阪府／川辺香織　**●セガサターン＋セガサターンコレクション（5名）**　北海道／原田龍一　岐阜県／加藤晴彦　和歌山県／三野健二　広島県／大谷豊　福岡県／荒巻衣里　**●PICOプラス（5名）**　埼玉県／武藤啓　大阪府／貝谷千恵美　広島県／竹丸早苗　福岡県／馬場由奈　福岡県／池田美由紀　**●デジオ（5名）**　東京都／寺沢敏之　愛知県／中山翔太　大阪府／樫澤大樹　広島県／原田学　福岡県／吉村恵梨　**●『SONIC R』＋『プロ野球チームもつくろう!』（30名）**　千葉県／永井統久央　東京都／茅場信義　愛知県／岡田由紀恵　大阪府／唯美友子　佐賀県／中原真一　他25名　**●ジョイポリス・ガルボの入場券（50組100名）**　東京都／神良子　神奈川県／板垣悦子　新潟県／宮路貴弘　大阪府／和家基幸　福岡県／中尾陽子　他25名　**●クオ・カード（200名）**　北海道／清藤寿美江　埼玉県／小島一幸　京都府／荻田和子　広島県／梅本友和　佐賀県／えのはたはじめ　他195名　**●Wチャンス賞（300名）**　岩手県／新毛久生　神奈川県／蜂谷晴信　愛知県／前田和雄　大阪府／鹿田和宏　広島県／大梅由紀子　他295名　（以上敬称略）

1月16日号 No.1アンケートプレゼント当選者発表

①AZEL　—パンツァードラグーンRPG—　宮城県／渡辺信也　茨城県／浅倉義和　栃木県／武田啓介　三重県／横井昭人　大阪府／金沢聡　**②プロ野球チームもつくろう!**　埼玉県／杉山圭　東京都／高橋慎一　新潟県／渡辺徹　広島県／大山覚　大分県／諸隈哲也　**③ウインターヒート**　宮城県／出理数　岐阜県／兵藤裕一　静岡県／杉浦力　愛知県／安田昌浩　長崎県／田中洋光　**④バーニングレンジャー**　岩手県／村上修一　埼玉県／津田健三　東京都／渡辺一孝　大阪府／一柳敏也　鹿児島県／阿多洋　**⑤センチメンタルグラフティ**　群馬県／関根宏和　千葉県／高田晃広　東京都／荻田達　新潟県／田沢潤一　広島県／奥正男　**⑥街**　秋田県／石井勝利　神奈川県／落合聡　静岡県／荻田暁美　大阪府／田辺淳也　兵庫県／国弘佳秀　**⑦慟哭　そして…**　千葉県／関根章浩　東京都／上原英利　長野県／長岩正樹　新潟県／本田航也　大阪府／日野佳規　**⑧実況Jリーグ炎のストライカー**　青森県／阿部周平　埼玉県／山中勝弘　東京都／春木耕平　京都府／中氏広樹　兵庫県／狩野大樹　**⑨金田一少年の事件簿 ～星見島　悲しみの復讐鬼～**　群馬県／倉林真保　千葉県／斉藤慎一　東京都／阿曽克洋　大阪府／井上貴司　兵庫県／須藤昌徳　**⑩放課後恋愛クラブ　—恋のエチュード—**　茨城県／古谷知則　愛知県／松島稔　三重県／一木亮太　徳島県／西川貞広　福岡県／小川哲司（以上敬称略）

Dynamite! PRESENT

1 『じゃんぐリズム』ソフト

提供：アルトロン

3名

ソウルやラップ、演歌、レゲエなどのリズムに合わせて踊る音楽ゲーム。対戦モードで友達と腕を競おう。

2 『ウィザーズハーモニー1&2』音楽大全集 サイン入りミニポスター

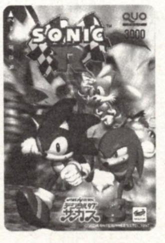
提供：ワンダースピリッツ

各1名

岩男潤子さんと池澤春菜さんのサイン入りポスターを各1名にプレゼント。どちらが欲しいか書いてね。

3 『SONIC R』QUOカード

提供：セガ・エンタープライゼス



10名

セブン・イレブン、デニーズ全店、日本石油・三菱石油・ゼネラル石油の各加盟店で使えるプリペイドカード。

応募のきまり

プレゼントの希望者は官製ハガキ、または本誌綴じ込みハガキに、郵便番号、住所、氏名（ふりがな）、年齢、電話番号、ほしい賞品の番号と名称を記入のうえ、下記のあて先まで送ってください。締め切りは2月26日必着。当選者の発表はNo.7にて。

〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN編集部
「2月27日号D・P」係

＊雑誌公正競争規約の定めにより、このページの懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

1月16日号［D・P］当選者発表

①『ソロ・クライシス』体験版　当選者多数のため、賞品の発送をもって発表に代えさせていただきます。　**②スーパーロボット大戦1998カレンダー**　青森県／小山結香　茨城県／永沢俊和　富山県／阿部芳幸　愛知県／笹野正樹　三重県／栗田富士子　**③THE KING OF FIGHTERS WORLD SNK1998カレンダー**　神奈川県／蜂谷晴信　岐阜県／久世裕嗣　三重県／水谷知美　奈良県／菅野歩　鹿児島県／尾辻真紀（以上敬称略）

実売データと読者アンケートを基に最新のソフト情報をお届け!

RANKING STREET
ランキングストリート

実売データに基づいた売り上げデータと、読者が選ぶ前人気＆移植希望ランキングを掲載！ この他にも、ゲームに対するユーザーの生の声を掲載した「ゲーム成績表」など、ゲームファン必見の情報がたくさんあるよ。

RANKING STREET

サターン売り上げRANKING ランキング

せつなさはさく裂したか!? 『センチメンタルグラフティ』1位

発売延期の末ようやく発売を迎えた『センチメンタルグラフティ』が前半週1位に輝く。『ファーストウィンドウ』などの関連商品で間を持たせながら、着々とキャライメージを固めてきた戦略が功を奏した様子。2位はチュンソフトのサターン参入第1弾、『街』。『セングラ』よりも万人受けしそうな内容ながら、認知度が少々弱かったのがこの結果に落ち着いた一因か。初登場作品が7本と大賑いの後半週。1位は『AZEL』。セガ久々の大作RPGは、パンチ力が少々甘かったか。3位の『ガンブレイズS』は各雑誌での紹介が少なかったにもかかわらず、1万本を超えるヒットとなった。キッドとしても、『放課後恋愛クラブ』と共に2作連続ランクインを果たしている。確実にサターン市場での自社イメージを確立させたといえよう。

1月19日～1月25日

順位	前回	㊤ゲーム名	㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	初	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	144,380	144,380
2	初	街	チュンソフト／'98年1月22日／5800円	41,480	41,480
3	3	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	セガ／'97年11月20日／5800円	11,790	395,380
4	4	グランディア	ゲームアーツ／'97年12月18日／7800円	9,200	347,010
5	2	金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼～	ハドソン／'98年1月15日／5800円	8,380	30,940
6	1	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-(初回限定版含む)	キッド／'98年1月15日／6300円	7,620	40,150
7	5	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／'97年11月27日／7800円	4,380	225,250
8	－	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書第二集	アトラス／'97年12月23日／2800円	3,930	43,360
9	6	この世の果てで恋を唄う少女YU-NO(シャトルマウス同梱版含む)	エルフ／'97年12月4日／7800円(シャトルマウス同梱版9800円)	3,860	161,010
10	9	サターンボンバーマンファイト!!	ハドソン／'97年12月11日／5800円	2,820	62,630
11	初	ソロ・クライシス	クインテット／'98年1月22日／5800円	2,770	2,770
12	8	シャイニング・フォースⅢ シナリオ1 王都の巨神	セガ／'97年12月11日／4800円	2,710	90,730
13	11	スーパーロボット大戦F	バンプレスト／'97年9月25日／6800円	2,320	515,800
14	初	ウィザードリィ ネメシス	ショウエイシステム／'98年1月22日／6800円	2,310	2,310
15	10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／'97年11月13日／6800円	2,280	271,300

1月26日～2月1日

順位	前回	㊤ゲーム名	㊦メーカー／発売日／価格	㊤推定販売本数	㊦推定累計本数
1	初	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／'98年1月29日／6800円	51,090	51,090
2	1	センチメンタルグラフティ	NECインターチャネル／'98年1月22日／7500円	20,090	164,470
3	初	ガンブレイズS	キッド／'98年1月29日／6800円	12,290	12,290
4	2	街	チュンソフト／'98年1月22日／5800円	10,300	51,780
5	初	仙窟活龍大戦カオスシード	ネバーランドカンパニー／'98年1月29日／5800円	10,250	10,250
6	3	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	セガ／'97年11月20日／5800円	8,170	403,550
7	初	速攻生徒会	バンプレスト／'98年1月29日／6800円	6,920	6,920
8	初	ファーランドサーガ	テイジイエル (TGL)／'98年1月29日／6800円	6,140	6,140
9	初	セガサターンで発見!! たまごっちパーク	バンダイ／'98年1月29日／6800円	5,890	5,890
10	4	グランディア	ゲームアーツ／'97年12月18日／7800円	5,260	352,270
11	5	金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼～	ハドソン／'98年1月15日／5800円	4,590	35,530
12	6	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-(初回限定版含む)	キッド／'98年1月15日／6300円	3,750	43,900
13	初	フォトジェニック(初回限定版含む)	サン電子 (サンソフト)／'98年1月29日／6800円	3,690	3,690
14	9	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO(シャトルマウス同梱版含む)	エルフ／'97年12月4日／7800円(シャトルマウス同梱版9800円)	3,100	164,110
15	8	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書第二集	アトラス／'97年12月23日／2800円	2,590	45,950

※このランキングは、全国1300店舗のゲーム販売店、および下記のコンビニエンスストア全店の売り上げデータを集計、そこから編集部独自の方法で推定実売本数を10本単位で算出したものです。★データ協力：あくと内ファミコンランド中部本部、カメレオンクラブ、TVパニック、ドキドキ冒険島、ブルート、わんぱくこぞう、メディアクリエイト、セブンイレブン・ジャパン、ファミリーマート、サークルケイ、サンクス、四国スパー

RANKING STREET
前人気 RANKING ランキング

行くか500ポイント!? 『サクラ大戦2』他の追随を許さず

前号以上にポイントを伸ばした2位の『エヴァ』であったが、1位の『サクラ大戦2』が450ポイントという数値を叩き出してきたため、その差はほとんど縮まらなかった。

今号の初登場作品は3本。まずは28位の『ウテナ』。人気のTVアニメを原作に持つ作品だが、情報量が少ないということもあり、タイトル発表後即ランクインというわけにはいかなかったようだ。次に、29位の『ポケットファイター』。4メガRAMの登場以来、勢いのあるカプコンの対戦格闘。今後の伸びに期待だ。この『ポケットファイター』と同率29位なのが『ROOMMATE3』。1作目の発売日からわずか1年と2ヶ月という短い期間で3作目の登場となった。こういった早いサイクルで、リアルタイムの共同生活が楽しめるというのも人気要素の1つか。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	発売日	ポイント
1	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～	セガ	4月4日	450
2	3	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ	3月19日	363
3	4	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト	4月23日	346
4	2	EVE The Lost One	imadio	3月12日	344
5	5	慟哭 そして…	データイースト	2月26日	266
6	7	機動戦士ガンダム ～ギレンの野望～	バンダイ	4月9日	184
7	9	THE KING OF FIGHTERS'97 (ザ・キング・オブ・ファイターズ)	SNK	3月26日	168
8	6	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン	4月16日	165
9	10	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド	3月12日	165
10	8	フレンズ ～青春の輝き～	NECインターチャネル	未定	131
11	12	ルナ エターナルブルー（仮称）	角川書店／ESP	未定	105
12	15	ドラゴンフォースII －神去りし大地に－	セガ	3月	83
13	14	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス	2月26日	75
13	27	ガングリフォンII	ゲームアーツ	4月23日	75
15	11	バーチャファイター3	セガ	未定	73
15	16	スレイヤーズろいやる2（仮称）	角川書店/ESP	未定	73
17	19	ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.2 ～彩のラブソング～	コナミ	3月19日	69
18	13	卒業III ～Wedding Bell～	小学館プロダクション	3月下旬	63
18	20	プロ野球チームもつくろう！	セガ	2月19日	63
20	26	白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説～	ハドソン	2月26日	60
21	18	ドラゴンナイト	エルフ	未定	59
21	24	BURNING RANGERS (バーニングレンジャー)	セガ	2月26日	59
21	ー	MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン	未定	59
24	28	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ	2月26日	56
25	28	ラングリッサー ～Dramatic Edition～	日本コンピュータシステム（メサイア）	2月26日	55
26	17	BLACK／MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル	未定	54
26	22	バイオハザード2	カプコン	未定	54
28	初	少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ	今春	48
29	初	ポケットファイター	カプコン	8月	45
29	初	ROOMMATE3 ～涼子 風の輝く朝に～	データム・ポリスター	4月	45

RANKING STREET
移植希望 RANKING ランキング

大接戦の末、『テイルズ オブ デスティニー』が1位に

前々号で初登場して以来、着実にポイントを稼ぎつづけてきた『テイルズ オブ デスティニー』がついに1位に。とはいえ、2位の『To Heart』との差はたったの2ポイントに過ぎない。果たしてこのまま1位をキープしつづけることができるのか、今後も注目していきたいところだ。この他に注目してみたい作品というと、初登場13位にランクインしてきた『グランツーリスモ』。発売後、安定した人気を誇り、PSでも数少ないミリオンセラータイトル。これほどの作品が今までランクインしてこなかったのが不思議なくらいだ。ただ、発売元がSCE（ソニー・コンピュータエンタテイメント）というところから、移植の可能性は低いと予想される。その影響もあって、いまひとつポイントが集まらなかったのではないだろうか。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	2	テイルズ オブ デスティニー(プ)	ナムコ	ロールプレイング	60
2	1	To Heart(パ)	リーフ	アドベンチャー	58
3	6	幕末浪漫 月華の剣士(業)	SNK	格闘アクション	45
4	3	Pia♡キャロットへようこそ!!2(パ)	カクテル・ソフト	アドベンチャー	43
5	4	魔装機神(ス)	バンプレスト	シミュレーション	41
6	7	電車でGO！(業)	タイトー	シミュレーション	40
7	11	ファイナルファンタジーVII(プ)	スクウェア	ロールプレイング	33
8	4	ああっ女神さまっ(パ)	バンプレスト	アドベンチャー	30
9	9	私立ジャスティス学園 LEGION OF HEROES(業)	カプコン	格闘アクション	24
10	14	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES(業)	カプコン	格闘アクション	23
11	8	戦巫女(パ)	アリスソフト	シミュレーション	15
12	12	サガ フロンティア(プ)	スクウェア	ロールプレイング	14
13	10	ストリートファイターIII(業)	カプコン	格闘アクション	11
13	ー	レンタヒーロー(メ)	セガ	アドベンチャー	11
13	初	グランツーリスモ(プ)	SCE	レース	11

※このデータは本誌3号のアンケートから無作為に1000通選び、集計したものです。表中、(業)は業務用、(メ)はメガドライブ、(プ)はプレイステーション、(ス)はスーパーファミコン、(64)はNINTENDO64、(F)はPC-FX、(パ)はパソコンを表します。

栄枯盛衰 求む！ ○○希望ランキング

当コーナーでは今回から、読者のみんながいつも漠然と思っているような、「こんなランキングをやってほしい」というアイデアを大募集する。応募方法はとても簡単。何をランキングにしてほしいかを、アンケートハガキの項目⑱に書き込むだけでOK。ただしゲームに関係する事柄のみだぞ。例としては、「サターンソフトのアニメ・ドラマ化希望ランキングをぜひっ！」とか、「このゲームだけは他機種に移植しないでランキング希望」といった感じで書いてくれ。「これだっ!!」といえるようなおもしろいものは可能な限り実現させていくので、こぞって応募してほしい！ 期待してまってるぜ。

というわけで、今回はこんなの…**『SEGA AGES』化希望ランキング**を開催するぞ。過去にセガが制作した作品であればなんでもOK。『SEGA AGES』タイトルとして移植してほしいメモリアル作品を、今号のアンケートハガキの項目⑱に書いて送ってほしい。記念すべき上位の2作品はセガに直談判を敢行（ただし以前に直撃した作品は除外）するぞ。『ずんずん教の野望』とか『北斗の拳（MarkIII版）』とか…いっぱいあるでしょ？

ゲーム成績表

読者ランキング & ゲーム批評

やっぱりコレか！『リアルバウト餓狼伝説Special』が1位

批評対象ソフトはたったの5本とちょっと寂しげな今回の成績表。注目作は、「SNK＋ネオ・ジオ＝対戦格闘」の方程式を築き上げた『餓狼伝説』シリーズの最新作、『リアルバウト餓狼伝説Special』だ。

読者アンケートに記入してもらったソフト評価点数を基に、30点満点で読者評価点数を算出したのが読者ランキング。評価対象は、本誌3号発売日(1月30日)の2週間前までに発売されたソフトなので、ソフト発売当時の読者評価が下される。一方のゲーム成績表は、読者投稿による批評文を掲載。読者投稿には、そのソフトの良い悪いを記入してもらい、好評・不評の割合を算出している。

順位	ゲーム名	発売元	発売日	価格(円)	総合点	歴代順位						
1	リアルバウト餓狼伝説Special	SNK	12月23日	5800	20.82	258	3.85	3.47	3.18	3.59	3.72	3.02
2	Wizard's Harmony 2	アークシステムワークス	12月25日	5800	20.45	309	3.93	3.39	3.23	3.21	3.38	3.30
3	プリズナー オブ アイス ～邪神降臨～	エクシングエンタテイメント	12月23日	5800	18.47	525	3.00	3.20	3.07	3.13	3.00	3.07
4	TILK ～青い海から来た少女～	テイジイエル（TGL）	12月23日	6800	17.11	632	3.00	3.00	2.56	2.67	3.11	2.78
5	反射でスパーク!!	ジーク	12月23日	5800	15.57	685	2.43	2.71	1.71	2.57	2.86	3.29

1位 82% 18%

リアルバウト餓狼伝説Special

甘いささやき

移植度は完璧である。処理落ちもまったくないし、業務用でできた連続技もバッチリ再現可能。CPUの難易度も業務用とほぼ同じだと思うが、オプションの難易度設定を変えてもあまり変わらないような気がするのは俺だけか？　また、オリジナルモードではCPUが乱入してくるというのもおもしろい。あえて悪い点を挙げるとすれば、BCボタン同時押しがやりにくいのと、4メガRAMが登場した今となってはロード時間が長く感じられてしまうところか。欲を言えば、連続技を紹介してくれるモードがあれば良かったと思う。（：10時間）
（神奈川県／たなかのさっchan・14歳）

このシリーズが出るたびというか、SNKの対戦格闘に対して毎回思うことなのだが、あの長いロード時間は何とかならないものか。拡張ラム使用により、『餓狼3』あたりと比べれば大幅に短縮されているもののまだ長い。しかし、この欠点を除けばかなり良質の作品であることは間違いない。『3』のときには強すぎ、『リアルバウト』のときには連続技の狙い目にされていたスウェーラインも、伝統の2ラインに戻したことで使い勝手が良くなった。これ以外のシステムもシリーズを重ねるごとにパワーアップしている。前述したように、ロード時間についてはまだまだ短いといえるレベルではないが、新作を出すたびにクオリティが高くなっていくという点については、今後の期待も含めて評価したいところだ。（：7時間）
（東京都／メロン率24%・20歳）

確かに効果音はショボイし、キャラパターンも減っている。しかし、そんな不満はゲーム開始後5分で吹っ飛んだ。俺は業務用をかなりやっていた方だと思うが、操作感や爽快感はまったくと言っていいほど同じ。このレベルまで達していれば完全移植といっても差しつかえないと思う。（：60時間）
（香川県／ガセネターン・18歳）

前作のリングアウトシステムは初心者にも一発逆転できる要素を持っていたが、今作では撤廃されてしまった。壁が破壊されると気絶状態にはなるが、このときに連続技や超必殺技が出せないと大ダメージを与えられないので、初心者にとっては苦しくなってしまった。だが、ある程度まで上達すると、このシステム変更が成功であるということがわかる。リングアウトシステムは逆転要素と言えば聞こえはいいが、大幅に体力をリードしているときに小ジャンプキック1発とかで負けるのは不条理に感じるだろう。しかし、連続技→気絶→連続技or超必殺技といった感じで逆転されたのなら、相手の腕が良かったのだと素直に納得がいく。コマンド入力のタイミングは、かなりやさし目に設定されているので、初心者でも練習しだいで連続技や超必殺技を出せるようになる。上達すれば上達しただけ楽しめるゲームなので、ぜひやり込んでもらいたい。（：30時間）
（岡山県／ジョー先生・18歳）

ラインが2つになったことに伴って必殺技の性能も変化したため、全体的に使える技が減ってきてしまっている。普通に考えればマイナス点だが、本作に関してはプラスになっているようだ。必殺技が有効なシチュエーションが絞り込まれたことにより、最近の2D格闘にありがちな「強力な必殺技を連発していれば勝てる」状態にならずにすんだ。結果的に通常技でのコンビネーションの重要性が増し、多彩な攻撃パターンが楽しめる対戦格闘に仕上がっている。（：15時間）
（千葉県／デラックスDX・21歳）

何といってもシリーズ最大のプレイヤーキャラ数は魅力。もう使うことはないと思っていたチン・シンザンまで出ているのだから、ファンには感涙モノ。裏キャラまで入れると長い時間遊べます。あと、やはりパッドではなく、スティックを使ってこそ味の出るゲームだと思います。（：12時間）
（東京都／毎年厄年・20歳）

辛いつぶやき

家庭用になって追加された要素がイマイチ。オリジナルモードの乱入キャラは、乱入時にデモが入るだけで、普通のCPU戦と何も変わらない。プレイスタイルに変化をつけるのは難しいとしても、対戦中に乱入キャラの音声を入れてみるなどの演出で、各キャラごとの個性を出すこともできたのでは？　また、エンディング後の「ブルー・マリー・ブルース」にスキップがかからないのもつらい。いくらデキの良いデモでも、5分以上あるものをクリアするたびに見ようとは思わない。移植の際にオリジナル要素を追加していこうという意気込みは評価に値するが、もう少ししっかりと作り込んでほしかった。（：8時間）
（埼玉県／TAK・24歳）

移植度に関しては、これといった問題を感じなかったが、最近だとこの程度はできて当たり前のレベル。まず気になったのが、一応4メガRAMに対応しているというのに、ただの拡張RAMのときとロード時間が変わらない点。次に、プラクティスモードでCPUの行動の設定ができない点。その他にも、毎ラウンド決着時に画面が一瞬止まるところや音声がたまに欠けるところもガッカリ。（：10時間）
（宮城県／R-9改・20歳）

メーカーからのひと言

たくさんのご意見をありがとうございます。前作『リアルバウト餓狼伝説』から、リングアウトシステムの廃止、2ラインバトルへの変更等でより遊びやすくなった点がユーザーの皆様に評価されたのだと思います。オリジナル要素に対してさまざまなご意見があるかと思いますが、今後も皆様のあたたかいご意見、厳しいご意見を次回作の参考にさせていただきたいと思います。
（SNK　宣伝課　奥野）

※データは2号のアンケートハガキから無作為に500通選び、集計したものです。

2位 ハガキが少ないので割合はだしません
Wizard's Harmony2

甘いささやき
前作の雰囲気を継承しつつ、メッセージの早送り機能や体力の設定など、システムに改良・進化が見られます。イベントも最初の選択次第で純粋なSLGとして楽しめますし、休日はキャラの居場所が固定されているので、無駄な行動が減らせられるのも嬉しいです。キャラも魅力的。エンディングも高解像度で美しく、思わず他のエンディングも見たくなります。（ ：50時間）
（三重県／川西正臣・23歳）

辛いつぶやき
前作よりもイベントやエンディングが増えてるのはいいけど、操作のややこしさと、育てた能力値が無意味なことはどうにかしてほしかった。あと、休日にはワンパターンで行動するだけのサブキャラに何度も出会ったりと、全体的にダラダラした印象。（ ：10時間）
（大阪府／大内友美・15歳）

メーカーからのひと言
アツいユーザーに愛されているこのシリーズ。皆様にいただいたご意見で、社員一同身を引き締めております。これらのご意見を参考に、次回作を作れればいいなぁ（願望）。
今後ともよろしくお願いします。
（アークシステムワークス　広報一同）

4位 ハガキが少ないので割合はだしません
TILK ～青い海から来た少女～

甘いささやき
グラフィックとアニメーションがとてもすばらしい。何よりPS版と違って、キャラの会話時に入った音声が物語をさらに盛り上げている。クイックセーブも便利なシステムだ。ただ、戦闘時のロード時間が長いことは残念。戦闘結果のみ表示するモードがあってもよかったのでは。ストーリーは大変おもしろいので、ロード時間が気にならなければオススメだ。（ ：30時間）
（埼玉県／アナベル・ガトー・21歳）

辛いつぶやき
アイテムの数に限りがあることが残念。そのためどうしても特技を優先してしまう。しかもその特技の効果が、説明書に全て書かれていないうえ、戦闘時にも表示されない。イベント画面の、延々と続く会話シーンがスキップできないのも辛い。（ ：10時間）
（大阪府／原田拓久・23歳）

メーカーからのひと言
ご意見ありがとうございます。演出にこだわった分、システム面で少々不親切になった感は否めません。しかし戦闘だけでなく、物語にどっぷり漬かることもまた、『TILK』の世界なのです。あっと驚く展開が待っていますよ。（TGL　開発　石井）

3位 ハガキが少ないので割合はだしません
プリズナー オブ アイス ～邪神降臨～

甘いささやき
『ダークシード』の数少ないファンの1人としては（笑）、このゲームはとても納得が行く。アレほどシビアではないにしろ、謎解きの難しさは他のゲームの追随を許さない。だが、自分でヒントを見つけ、そこからあらゆる発想で答えを導き出したときの満足感はかなりのもの。たしかに人を選ぶが、アメリカB級映画チックな雰囲気が好きな人にはたまらないと思う。（ ：8時間）
（東京都／レッド・オクトーバー・29歳）

辛いつぶやき
何といっても謎解きが難しい。訳もわからずゲームオーバーになることも多々あった。マニュアルに攻略のヒントがあるものの、その場所までたどり着くことが容易でない。何かしら行動を起こすたびに頻繁に起きる「NOW LOADING」にもやる気を削がれた。（ ：2時間）
（千葉県／高田信一郎・16歳）

メーカーからのひと言
貴重なご意見ありがとうございました。難易度は高めですが、怪しいところには必ずコメントが出ますので、それを参考に攻略してください。また、今作は日本語訳に力が入っておりますので、一度じっくり読んで見て下さい。（エクシング　平等）

5位 ハガキが少ないので割合はだしません
反射でスパーク!!

甘いささやき
まず特筆すべきことはグラフィックの美しさ。ムービー以外のすべてが高解像度で描かれている。オリジナルのアクションでこれほど力を入れている作品は初めてだったのでビックリ（ちょっと目は痛くなるけど）。それに対して内容はかなり地味で、1人プレイだと飽きが早い。でも多人数プレイは『ボンバーマン』並みにおもしろい。みんなで楽しむには最適。（ ：3時間）
（愛知県／令民田良夫・18歳）

辛いつぶやき
チマチマしたキャラクタが画面中を歩き回り、ディスクを反射させて敵を巻き込んで行くだけのゲーム。それにずっと同じようなステージが続くし、ボスもやたら強い。フリーウェアのパソコンソフトとしか思えない内容に、ぼくはどうしても馴染めなかった。（ ：1時間）
（東京都／パンダマン行く・24歳）

メーカーからのひと言
好みにより、好き嫌いがはっきりすることは予想しておりました。今作は多人数対戦アクションとして設計されているので、流行り廃れに流されず長く遊んでほしいと思います。スタッフ一同とも、高解像度での開発は大変でした。（ジーク　千葉）

ゲームの批評大募集

掲載者にはサターンFAN特製の
テレカ＆ソフト引換券を進呈

引換券を3枚集めて編集部に送ると好きなソフトをプレゼント

本誌No.5に掲載予定のゲーム批評（無関係な感想、中傷は×）を大募集！　ハガキか封書に①ゲーム名②批評文③評価「ステキ」か「残念」④住所、氏名、年齢、電話番号⑤大体のプレイ時間を明記のうえ、P65のあて先まで。しっかりとした具体的な構成で、要点がわかりやすい批評文は間違いなく掲載します。かなり深くプレイしなければわからないような細かい部分に気付いて、その部分にトコトンこだわって鋭く突っ込みを入れている文章ならば大歓迎！

No.5の批評対象
- 魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～
- ガンブレイズS
- 坂本竜馬・維新開国
- 大航海時代外伝
- フォトジェニック
- 本格将棋指南 若松将棋塾
- AZEL －パンツァードラグーンRPG－
- ファーランドサーガ
- 仙窟活龍大戦カオスシード
- セガサターンで発見!! たまごっちパーク
- 速攻生徒会
- NOON
- UNO DX
- くのいち捕物帖
- Winter Heat

締め切り2月24日（当日必着）

アンケートに答えてプレゼントをいただき!!

ソフト50名 読者プレゼント

●応募のきまり●

P121のとじこみハガキに今号のプレゼントでほしいソフトの番号(①～⑩)を1つ書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキの表裏)、50円切手を貼ってポストへ。締め切りは2月26日消印有効。発表は3月27日発売の7号です。

アンケート

1あなたの学校(職業)を次の中から選び、番号を書いてください。
① 小学校
② 中学校
③ 高等学校
④ 大学
⑤ 専門学校
⑥ 社会人
⑦ その他

2あなたの学年を書いてください。学生以外なら0と書いてください。

3あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4あなたの性別を次の中から選び、番号で書いてください。
① 男
② 女

5あなたが本誌以外によく読む雑誌をP73の表2から3つ選び、番号を書いてください。

6あなたが所有しているゲーム機、パソコンをP73の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

7あなたがこれから買おうと思っているゲーム機、パソコンをP73の表3から6つまで選び、番号を書いてください。

8今後、あなたが買いたいと思っているソフトをP73の表5から5つ選び、番号を書いてください。

9今号の記事で、あなたがおもしろかったものをP73の表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。

10今号の記事で、あなたがつまらなかったものをP73の表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

11今後、あなたが本誌で特集してほしいサターンのソフトをP73の表5から3つ選び、番号を書いてください。

12今後、あなたが本誌で攻略してほしいサターンのソフトをP73の表5から3つ選び、番号を書いてください。

13あなたがソフトを買うときに参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。
① TVCF
② 店頭で見て
③ 友達に勧められて
④ ゲーム雑誌等の記事
⑤ ゲーム雑誌等の広告
⑥ その他

14あなたがゲーム雑誌を買うときに参考にするものを次の中から選び、番号を書いてください。
① 定価
② 本の厚さ
③ 表紙を見て
④ 特集記事の内容
⑤ 毎号買っているから
⑥ 付録の内容
⑦ その他

15P74～75の表6に掲載してあるサターンのソフトで、おもしろかったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

16P74～75の表6に掲載してあるサターンのソフトで、つまらなかったソフトの番号を5位まで書いてください。ない場合は記入しないでください。

17業務用、プレイステーション、NINTENDO64、パソコンなどから、サターンに移植してほしいソフトがあればP73の表3の中から機種名を選び、番号とソフトのタイトルを1つ書いてください。シリーズものの場合は、何作目かわかるように書いてください。

18最近遊んだソフトの感想や、本誌への意見などを書いてください。

19P73の表4からあなたが遊んだことのあるソフトの番号をハガキの表側の欄に書き、そのソフトの評価を項目別に次の中から選び、番号を書いてください。
⑤ とても良い
④ 良い
③ 普通
② やや不満
① 悪い

～項目の説明～

キャラクタ キャラクタの動きやかわいさなどをチェック
音楽・効果音 何回聴いても飽きない音楽かどうかをチェック
お買い得度 ソフトの値段と内容が釣り合っているかどうかをチェック
操作性 キャラクタの動き、操作感などはどうかをチェック
熱中度 どのくらい熱中してノメりこめたか、その度合いをチェック
オリジナリティ 今までのソフトにない斬新なアイデアがあるかをチェック

今号のプレゼント (ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

ソフト(各5名)

①THE HOUSE OF THE DEAD ……P8
②ヴァンパイア セイヴァー ……P14
③EVE The Lost One ……P18
④慟哭 そして… ……P24
⑤ドラゴンフォースII —神去りし大地に— ……P32
⑥バーニングレンジャー ……P34
⑦新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド ……P38
⑧機動戦士ガンダム ギレンの野望 ……P43
⑨Pia♡キャロットへようこそ!! ……P48
⑩スーパーロボット大戦F 完結編 ……P52

ハガキを書くときの注意

アンケートハガキの項目はすべてコンピュータで読み取りますので、以下の点に注意してください。

●ハガキのマス内はすべて1、2…の算用数字で書き込んでください。

●数字を書くときは、1つのマスに1文字だけにしてください。2ケタの数字は2つのマスを使って書いてください。

●数字はマスからはみださないように注意して書いてください。

●数字の1と4の書き方には注意してください。1は7と間違わないように上はハネないようにしてください。4は9と間違わないように4の上をくっつけないようにしてください。

記入例

×悪い例

1 [1]　4 [4]　18 [ ][18]

○良い例

1 [1]　4 [4]　18 [1][8]

●筆記用具は必ずHB以上の濃い鉛筆かシャープペンシル、黒のボールペンまたはサインペンを使用してください。赤色などのペンは使用しないでください。

●アンケート項目と表にある1ケタもしくは2ケタの数字は、頭の0もちゃんと書き込んでください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

No.	表1　今号の記事
01	〈表紙〉仙窟活龍大戦　カオスシード
02	〈総力特集〉THE HOUSE OF THE DEAD
03	〈総力特集〉ヴァンパイア　セイヴァー
04	〈総力特集〉EVE The Lost One
05	〈総力特集〉慟哭　そして…
06	〈SEGA PREVIEW〉ドラゴンフォースⅡ　―神去りし大地に―
07	〈SEGA PREVIEW〉バーニングレンジャー
08	〈SEGA PREVIEW〉新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド
09	〈続報〉機動戦士ガンダム　ギレンの野望
10	〈続報〉Pia♡キャロットへようこそ!!
11	〈続報〉スーパーロボット大戦F　完結編
12	〈続報〉RIVEN　THE SEQUEL TO MYST
13	〈続報〉チョロQパーク
14	〈続報〉わくわくぷよぷよダンジョン
15	〈続報〉悪魔城ドラキュラX　～月下の夜想曲～
16	〈土星の王国〉NEWS Dynamite!
17	〈RANKING STREET〉売り上げ／前人気／移植希望ランキング
18	〈RANKING STREET〉ゲーム成績表
19	〈土星の王国〉コーンヘッドクラブ
20	〈攻略〉街
21	〈攻略〉仙窟活龍大戦　カオスシード
22	〈攻略〉AZEL　―パンツァードラグーンRPG―
23	〈攻略〉Winter Heat
24	〈攻略〉SDガンダムGCENTURY S
25	〈Game研究所〉Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう!2
26	〈Game研究所〉魔法少女プリティサミー　～ハートのきもち～
27	〈Game研究所〉ウィザードリィ　ネメシス
28	〈Game研究所〉放課後恋愛クラブ　～恋のエチュード～
29	〈土星の王国〉リアルタイム　ゲーム　ランキング
30	〈土星の王国〉アンケートハガキからこんにちは!
31	〈新作〉実況Jリーグ　炎のストライカー
32	〈新作〉プロ野球チームもつくろう!
33	〈新作〉ラングリッサー　～ドラマティック　エディション～
34	〈新作〉スーチーパイアドベンチャー　ドキドキ♡ナイトメア
35	〈新作〉バトルガレッガ
36	〈新作〉ステラアサルトSS
37	〈新作〉すごべんちゃー　～ドラゴンマスターシルク外伝～
38	〈連載〉サターンソフトImpression!!
39	〈連載〉ARCADE HITS NOW!!
40	〈不定期連載〉Project・é
41	〈連載〉elf FAN
42	〈連載〉ときめき Beat Fast!
43	〈連載〉サターン　ドリームス
44	〈連載〉HYPER UL-TECH
45	〈連載〉期待作最新状況レポート
46	〈連載〉COMING SOON
47	〈連載〉新作発売カレンダー
48	〈連載〉次回予告／INDEX

No.	表2　雑誌名
01	グレートサターンZ
02	セガサターンマガジン
03	電撃セガサターン
04	THE64ドリーム
05	電撃NINTENDO64
06	ファミマガ64
07	ザ・プレイステーション
08	電撃プレイステーション
09	電撃プレイステーションD
10	HYPERプレイステーション
11	HYPERプレイステーションRemix
12	ファミ通PS
13	プレイステーションマガジン
14	ガールズフリーク
15	電撃G'sマガジン
16	Nadeshi-Co
17	ヒロインゲームズ
18	ゲームウォーカー
19	ゲームクラッシュ
20	げーむじん
21	ゲームビート
22	攻略の帝王
23	じゅげむ
24	Channel9（チャンネルナイン）
25	ファミ通
26	ファミ通Bros.
27	Vジャンプ
28	ゲーメスト
29	ネオジオフリーク
30	コンプティーク
31	電撃王
32	マイコンBASICマガジン
33	LOGIN
34	エースダッシュ
35	コミックボンボン
36	コミックドラゴン
37	コロコロコミック
38	週刊少年サンデー
39	週刊少年ジャンプ
40	週刊少年チャンピオン
41	週刊少年マガジン
42	少年エース
43	少年ガンガン
44	電撃コミックガオ!
45	ドラゴンJr.

No.	表3　機種名
01	メガドライブシリーズ
02	スーパー32X
03	ゲームギアシリーズ
04	サターンシリーズ
05	ファミコンシリーズ
06	スーパーファミコン
07	ゲームボーイシリーズ
08	バーチャルボーイ
09	NINTENDO64
10	プレイステーション
11	PC-エンジンシリーズ
12	PC-FX
13	ネオジオシリーズ
14	PC-98互換機
15	DOS／V互換機
16	Windows95対応機種
17	マッキントッシュ
18	ピピンアットマーク
19	業務用
20	その他
21	なにも持っていない
22	7つ以上持っている
23	とくに買う気はない

No.	表4　遊んだことのあるソフト名
01	魔法少女プリティサミー　～ハートのきもち～
02	ガンブレイズS
03	坂本竜馬・維新開国
04	大航海時代外伝
05	フォトジェニック
06	本格将棋指南　若松将棋塾
07	AZEL　ーパンツァードラグーンRPGー
08	ファーランドサーガ
09	仙窟活龍大戦　カオスシード
10	セガサターンで発見!!　たまごっちパーク
11	速攻生徒会
12	NOON
13	UNO DX
14	くのいち捕物帖
15	Winter Heat

No.	表5　セガサターン ソフト名（2月11日以降発売予定）
001	アイドル麻雀 ファイナルロマンス4
002	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
003	アストラスーパースターズ
004	アドヴァンストV.G. 2
005	あやかし忍伝くの一番プラス
006	アンジェリーク デュエット
007	EVE The Lost One
008	囲碁
009	頭文字D ～公道最速伝説～
010	イメージファイト＆Xマルチプライ／アーケードギアーズ
011	インデペンデンスデイ
012	ヴァンパイア セイヴァー
013	ウイニングポスト3
014	ウルトラマン図鑑3
015	英雄降臨 ～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～
016	英雄志願 －Gal Act Heroism－
017	SNKファン・コレクション 餓狼伝説
018	SDガンダムGCENTURY S
019	É TUDE prologue～揺れ動く心のかたち～
020	X2
021	エドワードランディ／アーケードギアーズ
022	王様げーむ
023	音楽ツクールかなでーる2
024	かもめ大作戦～女神たちのささやき～
025	GUNGRIFFON Ⅱ
026	機動戦士ガンダム ギレンの野望
027	クーリエ・クライシス
028	組み立てバトル くっつけっと
029	クロス探偵物語
030	クロック!パウパウアイランド
031	ゲームで青春
032	激闘おったまがえる（仮称）
033	ケリオトッセ!
034	幻想水滸伝
035	Code R
036	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
037	サイキックフォース
038	ザ・キング・オブ・ファイターズ '97
039	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
040	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～
041	THE HOUSE OF THE DEAD
042	SAVAKI（サバキ）
043	THE LEGEND OF EDEN2
044	GT24
045	Jリーグエキサイトステージ V1
046	実況Jリーグ 炎のストライカー
047	シミュレーションRPGツクール
048	シャイニング・フォースⅢ シナリオ2（仮称）
049	シャイニング・フォースⅢ シナリオ3（仮称）
050	少女革命ウテナ いつか革命される物語
051	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
052	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）
053	真髄・碁仙人
054	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
055	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
056	スーパーアドベンチャー ロックマン
057	SUPER 301 SQ（仮称）
058	スーパーロボット大戦F 完結編
059	すごべんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～
060	スタートリング・オデッセイⅠ ブルー・エボリューション
061	スタートリング・オデッセイⅡ 魔竜戦争
062	スタートリング・オデッセイⅢ ミレニアムの聖戦
063	スチームハーツ
064	汽船海賊（スチームパイレーツ）（仮称）
065	ステラアサルトSS
066	スレイヤーズろいやる2（仮称）
067	制服～ハイスクールカウントダウン～
068	SEGA AGES／ギャラクシーフォースⅡ
069	SEGA AGES／パワードリフト
070	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション
071	セガワールドワイドサッカー'98
072	卒業Ⅲ～Wedding Bell～
073	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）
074	ダービースタリオン（仮称）
075	タイムコマンドー
076	ダブロー・イ・ゼロウ
077	ダンジョン・マスター ネクサス
078	ダンジョンズ＆ドラゴンズ®コレクション
079	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに
080	超FLAPPY
081	チョロQパーク
082	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう
083	提督の決断Ⅲ with パワーアップキット
084	technomotor
085	テナント ウォーズ
086	テニスアリーナ
087	慟哭 そして…
088	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩のラブソング～
089	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）
090	ドラゴンナイト
091	ドラゴンフォースⅡ －神去りし大地に－
092	ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～
093	ナイル河の夜明け
094	七つの秘館 戦慄の微笑
095	信長の野望・戦国群雄伝
096	信長の野望・将星録
097	バーチャファイター3
098	VIRTUAL麻雀
099	ハート オブ ダークネス
100	バーニング レンジャー
101	バイオハザード 2
102	パチンコファイター（仮称）
103	パチンコホール ～新装大開店～
104	バトルガレッガ
105	バロック
106	Pia♡キャロットへようこそ!!
107	海辺<ビーチ>でリーチ!
108	ひみつ戦隊メタモルV
109	ピラミッドの謎～アンク2～
110	ファインドラブ2～The Simulacion Game～（仮称）
111	ファンズフォルム
112	FAKE DOWN
113	プライマルレイジ
114	ブラックマトリクス
115	プリンセスクエスト
116	プリンセスメーカー ゆめみる妖精
117	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）
118	フレンズ～青春の輝き～
119	プロ野球チームもつくろう!
120	プロ野球 グレイテストナイン '98
121	ヘクセン
122	ヘラクレスの大冒険
123	ボールディランド
124	ポケットファイター
125	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
126	魔導物語
127	メッセージ・ナビ VOL.2
128	もってけたまご WITH がんばれかものはし
129	モニカの城
130	MONSTER MAKER HOLY DAGGER
131	USドラッグチャンプ（仮称）
132	悠久幻想曲 2nd Album
133	吉村将棋
134	雷電ファイターズ
135	ラブリーポップ 2 in1 雀じゃん恋しましょ
136	ラングリッサー～ドラマティック エディション～
137	RIVEN THE SEQUEL TO MYST
138	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）
139	ROOMMATE3～涼子　風の輝く朝に～
140	ルナ エターナルブルー（仮称）
141	ルパン三世ーピラミッドの賢者ー
142	レクイエム（仮称）
143	恋愛シミュレーション（仮称）
144	Warrz ワーズ
145	WORLD SOCCER RPG（仮称）
146	ワイプアウトXL
147	わくわくぷよぷよダンジョン
148	湾岸トライアルLOVE
149	ワンダー3／アーケードギアーズ

表6 セガサターン ソフト名（1998年2月5日まで発売のもの）

No.	ソフト名
	格闘アクション
003	バーチャファイター
033	バトルモンスターズ
035	～制服伝説～プリティファイターX
042	バーチャファイター リミックス
054	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム
062	水滸演武
081	ゴールデンアックス・ザ・デュエル
110	ドラゴンボールZ 真武闘伝
113	X-MEN
114	ギャラクシーファイト ユニバーサル・ウォリアーズ
118	闘神伝S
123	バーチャファイター2
158	ストリートファイターZERO
162	NINKUー忍空ー～強気な奴等の大激突!～
167	ロボ・ピット
171	ヴァンパイアハンター
209	水滸演武～風雲再起～
212	THE KING OF FIGHTERS'95
215	モータルコンバットII 完全版
273	ライズ オブ ザ ロボット2
276	餓狼伝説3ー遥かなる闘いー
302	バーチャファイターキッズ
303	バーチャファイター リミックス（※XBAND対応通信対戦版）
312	ワールドヒーローズパーフェクト
338	ファイティングバイパーズ
346	ストリートファイターZERO2
347	リアルバウト餓狼伝説
361	闘神伝URA
394	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣
405	FIST
413	美少女戦士セーラームーンSuperS ～Various Emotion～
457	ウルトラマン光の巨人伝説
460	FIGHTERS MEGAMiX
476	THE KING OF FIGHTERS'96
498	FightingIllusion K-1 GRANDPRIX・翔
533	「CRITICOM」ーザ・クリティカルコンバットー
545	アドヴァンスドV.G.
553	サイバーボッツ～フルメタル マッドネス～
573	神凰拳
611	グルーヴ オン ファイト
620	D-XHIRD
639	わくわく7
659	羅媚斗
669	ファイターズヒストリー・ダイナマイト
694	ラストブロンクス
706	マーヴル・スーパーヒーローズ
737	ストリートファイターコレクション
754	サムライスピリッツ天草降臨
756	御意見無用 Anarchy in the NIPPON
760	あすか120%リミテッド
764	DEAD OR ALIVE
768	全日本プロレスFEATURING VIRTUA
789	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-
799	X-MEN VS. STREET FIGHTER
849	リアルバウト餓狼伝説 Special
875	速攻生徒会
	アクション
005	TAMA
008	クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・上巻～
026	輝水晶伝説アスタル
037	新・忍伝
045	熱血親子
049	クロックワークナイト ～ペパルーチョの大冒険・下巻～
083	STEAMGEAR MASH ～スチームギア マッシュ～
089	サンダーストーム＆ロードブラスター
111	RAYMAN
121	シュトラール 秘められし七つの光
128	BUG! ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
136	クロックワークナイト ～ペパルーチョの福袋～
143	機動戦士ガンダム
157	ガーディアンヒーローズ
192	ドラえもん のび太と復活の星
227	ゲックス
247	ロックマンX3
250	ジョニー・バズーカ
255	慶応遊撃隊 活劇編
262	ドラゴンボールZ偉大なるドラゴンボール伝説
281	必殺!
283	NiGHTS into dreams...
291	デススロットル 隔絶都市からの脱出
297	サターンボンバーマン
317	タイトーチェイスH.Q プラス S.C.I.
341	天地を喰らうII～赤壁の戦い～
364	サターンボンバーマン （※XBAND対応通信対戦版）
377	ブレインデッド13
392	アースワーム・ジム2
398	プリクラ大作戦
402	IRONMAN／XO
409	トライラッシュ・デッピー
411	Christmas NiGHTS（クリスマス ナイツ）
412	ブラッド ファクトリー
417	電脳戦機バーチャロン
426	ステークスウィナーGI完全制覇への道
436	バトルバ
463	グリッド ランナー
477	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET
479	スポット ゴーズ トゥ ハリウッド
487	タイムギャル＆忍者ハヤテ
488	ロックマン8 メタルヒーローズ
489	心霊呪殺師 太郎丸
494	ダイナマイト刑事
500	BUG TOO!! もっともっとジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ
501	ダイハード・トリロジー
509	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム
518	エレベーターアクション・リターンズ
523	重装機兵レイノス2
568	メタルスラッグ
584	ザ・クロウ
586	キャスパー
599	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動
600	マジカルホッパーズ
606	ステークスウィナー2 最強馬伝説
618	THREE DIRTY DWARVES
642	SONIC JAM（ソニックジャム）
653	クライムウェーブ
663	WILLY WOMBAT
665	mr.BONES
692	ロックマンX4
718	プリルラ／アーケードギアーズ
722	ウィズ
734	シルエットミラージュ
762	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖〈金〉
792	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～
808	バブルシンフォニー
827	サターンボンバーマン ファイト!!
831	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGA SATURN
833	忍ペンまん丸
850	反射でスパーク!
	ロールプレイング
028	バーチャル ハイドライド
038	ブルーシード 奇稲田秘録伝
056	シャイニング・ウィズダム
061	魔法騎士レイアース
149	真・女神転生 デビルサマナー
201	リンクル・リバー・ストーリー
210	空想科学世界ガリバーボーイ
238	大冒険～セントエルモスの奇跡～
249	THOR～精霊王紀伝～
261	ウィザードリィVI&VII コンプリート
263	ソード・アンド・ソーサリー
308	サイバードール
314	アルバートオデッセイ外伝 ～LEGEND OF ELDEAN～
364	ダークセイバー
385	ルナ シルバースターストーリー
450	エアーズ・アドベンチャー
451	シャイニング・ザ・ホーリィアーク
483	天外魔境 第四の黙示録
541	パネルティアストーリー～ケルンの大冒険～
564	ドラゴンマスターシルク
566	エイナスファンタジーストーリーズ THE FIRST VOLUME
649	マリカ～真実の世界～
666	真説サムライスピリッツ武士道列伝
668	ルナ ーシルバースターストーリーーMPEG版
682	冒険活劇モノモノ
685	スレイヤーズろいやる
779	ファルコムクラシックス
782	デビルサマナー ソウルハッカーズ
788	魔法学園ルナ
807	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～
822	プリンセスクラウン
823	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
836	グランディア
846	Dragon's Dream
867	ガンブレイズS
872	AZELーパンツァードラグーンRPGー
	シミュレーションRPG
044	リグロードサーガ
219	三國志 英傑伝
223	ドラゴンフォース
260	フェーダ・リメイク!～エンブレム・オブ・ジャスティス～
382	ラングリッサーIII
389	伝説のオウガバトル
395	リグロードサーガ2
438	ファンキーファンタジー
439	タクティクス オウガ
469	テラ ファンタスティカ
555	三國志孔明伝
563	ファーランドストーリー～破亡の舞～
695	ラングリッサーIV
752	スーパーロボット大戦F
753	RONDE（ロンド）～輪舞曲～
791	ネクストキング 恋の千年王国
800	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明～
825	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神
851	TILK ～青い海から来た少女～
859	ファーランドサーガ
	シミュレーション
010	GOTHA～イスマイリア戦役～
027	三國志IV
055	ウイニングポストEX
058	卒業II ネオ・ジェネレーション
069	ワールドアドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～
076	信長の野望・天翔記
082	シムシティ2000
100	プリンセスメーカー2
102	ただいま惑星開拓中!
135	結婚 ～Marriage～
142	クォヴァディス
144	テーマパーク
145	ゴジラー列島震撼ー
150	Wizard's Harmony
172	提督の決断II
175	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!
182	The Tower
183	GOTHAII・天空の騎士
190	ザ・ホード
202	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル
206	ウイニングポスト2
207	エアーマネジメント'96
214	バーチャ フォト スタジオ
218	アンジェリークSpecial
220	信長の野望 リターンズ
277	誕生S～Debut～
286	AQUAZONE for SEGA Saturn
292	昇龍三國演義
293	ときめきメモリアル～forever with you～
354	三國志V
369	ウイニングポスト2 プログラム'96
371	Turf Wind～武豊 競走馬育成ゲーム～
375	エターナルメロディ
387	マスター オブ モンスターズ ～ネオ ジェネレーションズ～
390	バップ・ブリーダー
401	風水先生
415	太閤立志伝II
423	皇龍三國演義
428	銀河英雄伝説
431	メルティランサー～銀河少女警察2086～
432	大連動会
456	m～君を伝えて～
458	アポなしギャルズ お・り・ん・ぽ・す♡
466	水滸伝・天命の誓い
499	三國志リターンズ
506	シミュレーションズー
507	はいぱあセキュリティーズS
540	WORMS
546	優駿～クラシックロード～
548	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡
549	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～
550	スタンバイ Say You!
556	大航海時代II
567	新海底軍艦
569	クォヴァディス2 ～惑星強襲オヴァン・レイ～
570	アンジェリークSpecial2
579	新テーマパーク
591	コマンド＆コンカー
604	Civilization 新・世界七大文明
610	フリートーク・スタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～
614	WARA2WARS 激闘!大軍団バトル
619	エーベルージュ
630	太平洋の嵐2～疾風の艨艟～
656	はるかぜ戦隊Vフォース
660	大戦略 STRONG STYLE
661	提督の決断III
667	だいすき♡
680	悠久幻想曲
687	エンジェル グラフィティS ～あなたへのプロフィール～
691	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー
702	天下制覇
738	My Dream～On Airが待てなくて～
741	卒業S
742	維新の嵐
743	ゼルドナーシルト
757	ウイニングポスト2 ファイナル'97
758	毛利元就～誓いの三矢～
767	Tactical Fighter
776	銀河英雄伝説 Plus
780	蒼空の翼ーGOTHAWORLDー
784	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix
787	トランスポートタイクーン
790	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!2
795	ガイア・ブリーダー
797	ウォークラフトII：ダーク・サーガ
809	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～
806	GRANDREAD
816	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
817	馬なり1ハロン劇場
820	Hop Step あいどる☆
835	水滸伝 天導一〇八星
843	大江戸ルネッサンス
852	Wizard's Harmony 2
855	放課後恋愛倶楽部 ー恋のエチュードー
862	センチメンタルグラフティ
863	ソロ・クライシス
868	坂本竜馬・維新開国
869	大航海時代外伝
870	フォトジェニック
873	仙窟活龍大戦 カオスシード
874	セガサターンで発見!! たまごっちパーク
	アドベンチャー
002	MYST
004	Wan Chai Connection
007	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…
014	RAMPO
039	ダークシード
041	学校の怪談
046	Dの食卓
047	ゆみみみっくすREMIX
053	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!
071	ブルー・シカゴ・ブルース
072	宝魔ハンターライム Perfect Collection
075	クァンタムゲートI ～悪夢の序章～
084	メタルファイター♡MIKU
088	X JAPAN Virtual Shock001
093	サイコトロン
148	北斗の拳
163	リターン・トゥ・ゾーク
165	天地無用! 魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅
168	サイベリア
169	デスマスク
170	アローン・イン・ザ・ダーク2
174	おまかせ!退魔業
184	新世紀エヴァンゲリオン
200	ZORK I
217	HORROR TOUR
222	スナッチャー
231	きゃんきゃんバニー・プルミエール
233	七つの秘館
237	3×3EYES～吸精公主～S
241	爆れつハンター
246	野々村病院の人々
266	DEFCON5
268	犯行写真 ～縛られた少女たちの見たモノは?～
279	月花霧幻譚～TORICO～ （げっかむげんたん～トリコ～）
299	時空探偵DD ～幻のローレライ～
313	同級生if
316	NIGHTRUTH ーExplanation of the paranormalー #01 "闇の扉"
319	神秘の世界エルハザード
330	イエロー・ブリック・ロード
340	ハートビート スクランブル
344	ポリスノーツ
357	サクラ大戦
419	探偵神宮寺三郎 未完のルポ
437	ディスクワールド
440	エネミー・ゼロ
448	きゃんきゃんバニー・プルミエール2
452	NIGHTRUTH ーExplanation of the paranormalー #02 "Maria"
471	銀河お嬢様伝説ユナREMIX
472	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）
486	天地無用!登校無用アニラジコレクション
492	EVE burst error
496	トゥームレイダース
510	天城紫苑
511	だいな♡あいらん
536	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression
554	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST
558	卒業～クロスワールド～
585	エルフを狩るモノたち
588	下級生
590	ファンタステップ
596	東京SHADOW
605	ジ アンソルブド
607	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～
612	龍的五千年
629	ウエルカムハウス
646	デジタルアンジュ～電脳天使SS～
670	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 ～虹色の青春～
672	同級生2
679	Cat the Ripper ～13人目の探偵士～
681	リアルサウンド～風のリグレット～
684	ボイスファンタジア 失われたボイスパワー
686	バイオハザード
689	怪盗セイント・テール
690	NIGHTRUTH ーExplanation of the Paranormal #3 "二つだけの真実"
699	南方珀堂登場
701	ファンタズム
703	ぱにっくちゃん
704	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定 核爆発5秒前!!～
705	黒の断章
707	爆れつハンターR
712	古伝降霊術 百物語
716	VIRUS（ウイルス）
717	恋のサマーファンタジー～in 宮崎シーガイア～

※表6の中には、ゲーム性が薄いと思われるソフト（データベース、写真集等）は掲載していません。
※各ジャンルのソフト名は、発売日順に並べています。

723 DARK SEEDⅡ
728 DESIRE
755 きゃんきゃんバニー・エクストラ
778 ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」
794 ツタンカーメンの謎～アンク～
796 七ツ風の島物語
810 この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
821 マリア 君たちが生まれた理由
828 美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special
842 R?MJ（エムジェイ）THE MYSTERY HOSPITAL
845 ユニバーサルナッツ
848 プリズナーオブアイス ～邪神降臨～
860 金田一少年の事件簿 ～星見島 悲しみの復讐鬼～
865 街
866 魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～
878 くのいち捕物帖

2Dシューティング

029 極上パロディウスだ! DELUXE PACK
066 レイヤーセクション
078 出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK
131 ガンバード
132 海底大戦争
137 ダライアス外伝
221 グラディウス デラックスパック
230 超兄貴～究極…男の逆襲～
244 首領蜂（ドンパチ）
259 メタルブラック
264 ダライアスⅡ
269 疾風魔法大作戦
274 STRIKERS 1945
285 ソニックウィングススペシャル
362 サンダーフォース ゴールドパック1
388 BATSUGUN
389 セクシーパロディウス
404 戦国ブレード
408 ハイパーデュエル
427 サンダーフォース ゴールドパック2
434 実況おしゃべりパロディウス～forever with me～
435 スペースインベーダー
490 ブラストウインド
503 蒼穹紅蓮隊
522 SEGA AGES／ファンタジーゾーン
538 プラネット・ジョーカー
552 ウルフファング・SS 空牙2001
581 逆鱗弾
621 SKULL FANG～空牙外伝～
627 ゲーム天国
628 超時空要塞マクロス 愛・おぼえていますか
631 沙羅曼蛇 デラックスパック プラス
657 紫炎龍
676 サンダーフォースV
735 怒首領蜂
740 ガンフロンティア／アーケードギアーズ
750 機動戦士Zガンダム後編 宇宙を駆ける
753 タイムボカンシリーズ ボカンと一発!ドロンボー完璧版
777 レイヤーセクションⅡ
812 COTTOn2
832 ティンクルスタースプライツ
840 究極タイガーⅡ PLUS

3Dシューティング

017 パンツァードラグーン
018 ダイダロス
080 ウイングアームズ～華麗なる撃墜王～
116 オフワールドインターセプター エクストリーム
117 バーチャコップ
147 ブラックファイアー
152 カオスコントロール
156 クリーチャーショック
178 サンダーホークⅡ
181 ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ
198 GUNGRIFFON The Eurasian Conflict
208 パンツァードラグーン ツヴァイ
239 タイタンウォーズ
242 レボリューションX
245 ゲン ウォー
265 ハイパーリヴァーシオン
271 ナイトストライカーS
296 SEGA AGES／スペースハリアー
311 デスクリムゾン
328 特捜機動隊ジェイスワット
331 エイリアン トリロジー
342 鋼鉄霊域（スティールダム）
351 機動戦士ガンダム外伝Ⅰ 戦慄のブルー
358 SEGA AGES／アフターバーナーⅡ
379 Mighty Hits
383 スターファイター3000
384 シェルショック
406 カオスコントロール リミックス
407 バーチャコップ2
420 西暦1999～ファラオの復活～
424 マジックカーペット
429 機動戦士ガンダム外伝Ⅱ 蒼を受け継ぐ者
470 人造人間ハカイダー ラストジャッジメント
505 エリア51
535 ヘンリーエクスプローラーズ
539 機動戦士ガンダム外伝Ⅲ 裁かれし者

587 ブラックドーン
592 スカイターゲット
613 BLAM!マシーンヘッド
635 AMOK
662 クレイジー イワン
675 ドゥーム
677 BULK SLASH
711 テラクレスタ3D
719 ファイナリスト
733 アサルトリグス
736 ソビエトストライク
751 メックウォリア2

スポーツ

009 ビクトリーゴール
013 PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～
030 完全中継プロ野球 グレイテストナイン
043 バーチャルバレーボール
048 実況パワフルプロ野球'95 開幕版
057 テレビアニメ スラムダンク I Love Basketball
064 ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード
070 マスターズ 遥かなるオーガスタ3
091 キング・オブ・ボクシング
092 バーチャルオープンテニス
097 セガインターナショナル ビクトリーゴール
107 野茂英雄 ワールドシリーズベースボール
115 燃えろ! プロ野球'95 DOUBLE HEADER
122 NBA JAM トーナメントエディション
129 HAT TRICK HERO S
141 ザ・ハイパーゴルフ ～デビルズコース～
164 松方弘樹のワールドフィッシング
179 シーバス・フィッシング
193 FIFAサッカー96
196 フィッシング甲子園
213 NFLクォーターバッククラブ'96
225 ビクトリーゴール'96
226 WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～
288 デカスリート
294 グレイテストナイン'96
305 BIG HURTベースボール
309 レッスルマニア・ザ・アーケードゲーム
320 マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥル・ジャバーのスラムジャム'96
325 JAPAN SUPER BASS CLASSIC '96
329 トーナメント・リーダー
332 STRIKER '96
335 オリンピックサッカー
373 actua SOCCER
386 ワールドシリーズベースボールⅡ
393 NFLクォーターバッククラブ'97
418 ビクトリーゴール WORLDWIDE Edition
474 ファイヤープロレスリング6MEN SCRAMBLE
478 NHLパワープレイ'96
482 ファンキー ヘッド ボクサーズ
502 3Dベースボール～ザ・メジャー
519 WWF イン・ユア・ハウス
524 ZAP! SNOW BOARDING TRIX
525 NBAジャム エクストリーム
526 スペースジャム
530 ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes
542 Jリーグビクトリーゴール'97
560 プロ野球 グレイテストナイン'97
565 幻のブラックバス
577 actua GOLF
601 シーバス・フィッシング2
609 ファンキーヘッドボクサーズ+
616 フィッシング甲子園Ⅱ
622 Jリーグ GO GO GOAL!
634 PGA TOUR '97
652 ワールド・エボリューションサッカー
654 Top Anglers ～スーパーフィッシング ビッグファイト2～
673 NHL 97
697 激突甲子園
747 プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル
772 スティープ スロープ スライダーズ
783 ザ・スターボウリング
811 実況パワフルプロ野球S
815 バーチャル競艇2
839 ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部
844 ZAP!SNOW BOARDING TRIX '98
879 Winter Heat

レース

006 ゲイルレーサー
023 デイトナUSA
031 グランチェイサー
051 RACE DRIVIN'
098 ハングオンGP'95
101 F-1 Live Information
103 峠KING THE SPIRITS
139 湾岸デッドヒート
146 バーチャレーシング セガサターン
151 セガラリー・チャンピオンシップ
205 ハイオクタン
287 WIPEOUT
300 ロードラッシュ
339 湾岸デッドヒート+リアルアレンジ
348 SEGA AGES／アウトラン

349 セガラリー・チャンピオンシップ・プラス
350 Destruction Derby
442 オーバードライビンGT-R
455 バーチャル競艇 熱競ペナントレース
459 ストリートレーサー EXTRA
495 デイトナUSA CIRCUIT EDITION
527 首都高バトル'97
543 マンクスTT －スーパーバイクー
580 峠KING THE SPIRITS2
608 DEKA4駆～TOUGH・THE・TRUCK～
626 インパクトレーシング
651 ゼロヨンチャンプ DooZy-J Type-R
805 セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
814 SONIC R

パズル

011 上海 万里の長城
015 ポポイっとへべれけ
040 平成天才バカボン すすめ!バカボンズ
068 Break Thru!
085 ゲームの鉄人 THE上海
094 ぷよぷよ通（2）
104 ぱくぱくアニマル ～世界飼育係選手権～
106 おーちゃんのお絵かきロジック
112 ぱっぱらぱおーん
130 日灼けの思い出+姫くり
134 ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま
139 マジカルドロップ
161 でろーんでろでろ
166 PDウルトラマンリンク
173 くるりんPA!
180 ロジックパズル・レインボータウン
189 ロードランナー レジェンドリターンズ
204 マイ・ベスト・フレンズ ～St.アンドリュー女学園編～
216 ぐっすんおよよS
236 エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感 in Hollywood
270 痛快!スロットシューティング
272 大牌砦（だいとりで）
304 パズルボブル2X
307 Body Special 264
315 新型くるりんPA!
318 クロックワークス
324 3Dレミングス
333 アーサーとアスタロトの謎魔界村
337 テトリスプラス
345 エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにい・た・い in Hawaii
352 女子高生の放課後…ぷくんパ
355 ときめきメモリアル対戦ぱずるだま
359 マジカルドロップ2
367 ギャルズパニックSS
376 南の島にブタがいた ルーカスの大冒険
381 Jewels of the Oracle オラクルの宝石
400 上海 Great Moments
422 ズープ
425 スーパーパズルファイターⅡX
441 もうぢや
473 テトリスS
481 ロードランナー エクストラ
508 タクラマカン ～敦煌傳奇～
512 ぷよぷよSUN
515 ピンボールパトラフォーチュン
531 天地無用!連鎖必要
532 続ぐっすんおよよ
534 キューブバトラー デバッガー翔編
559 花組対戦コラムス
561 パズルボブル3
562 モンスタースライダー
615 キューブバトラー アンナ未来編
645 マジカルドロップⅢ～とれたて増刊号!～
700 ときめきメモリアル対戦とっかえだま
710 パズルボブル3 FOR SEGANET
724 ぷよぷよSUN FOR SEGANET
759 全国制服美少女グランプリ ファインドラブ
770 ぱずてるみゅーず
776 SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション
818 デジグ マックナイト～アートコレクション～
819 デジグ ラッセン～アートコレクション～
876 NOON

テーブル

024 柿木将棋
034 ゲームの達人
060 AI将棋
067 将棋まつり
077 永世名人
105 戦略将棋
119 金沢将棋
138 DX人生ゲーム
199 ゲームの達人2
203 バーチャルカジノ
235 2度あることはサンドアール
251 ラピュタスパニック
258 SEGA AGES／宿題がタントアール
360 ホーンテッド・カジノ
410 月下の棋士～王竜戦～
421 対局将棋 極Ⅱ

449 永世名人Ⅱ
453 DX日本特急旅行ゲーム
468 SEGA AGES／廊下にイチダントアール
493 SUPER CASINO SPECIAL
655 政界立志伝～よい国・よい政治～
671 AI囲碁サターン版
683 DX人生ゲームⅡ
696 GO Ⅲ Professional 対局囲碁
721 こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランド大レース!の巻
749 桃太郎道中記
763 Tactics Formula
774 CULDCEPT（カルドセプト）
826 アルカナ・ストライクス
841 テクストート・ルド～アルカナ戦記～
871 本格将棋指南 若松将棋塾
877 UNO DX

麻雀

001 麻雀悟空 天竺
012 アイドル雀士スーチーパイSpecial
016 麻雀巌流島
032 スーパーリアル麻雀PV
052 麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代セクシーアイドル編～
059 アイドル麻雀ファイナルロマンス2
065 実戦麻雀
074 魔法の雀士ぽえぽえポエミィ
079 アイドル雀士スーチーパイ REMIX
090 ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート
120 スーパーリアル麻雀グラフィティ
153 プロ麻雀 極S
154 麻雀狂時代 コギャル放課後編
188 麻雀ハイパーリアクションR
191 アイドル麻雀 ファイナルロマンスR
224 麻・雀・天・使エンジェルリップス
229 麻雀同級生Special
248 アイドル雀士スーチーパイⅡ
252 ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち
254 スーパーリアル麻雀PVI
275 踝（くるぶし）兄弟劇場第一巻 麻雀編
278 井出洋介名人の新実戦麻雀
298 麻雀狂時代 Cebu Island'96
323 GALJAN（ギャルジャン）
327 本格プロ麻雀 徹萬SPECIAL
363 麻雀四姉妹 若草物語
366 めざせアイドル☆スター! 夏色メモリーズ（麻雀編）
370 麻雀大会SpecialⅡ
378 本格4人打ち 芸能人対局麻雀 THEわれめDEぽん
380 ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND
454 ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和
484 出世麻雀 大接待
582 雀帝バトルコスプレイヤー
623 日本プロ麻雀連盟公認 道場破り
765 CROSS ROMANCE～恋と麻雀と花札と～
781 麻雀学園祭

その他

020 SIDE POCKET2～伝説のハスラー～
036 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ
063 球転界
099 アメリカ横断ウルトラクイズ
124 爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX
155 必殺! パチンココレクション
194 毎日替わるクイズ番組 クイズ365(サンロクゴ)
195 ストリートファイターⅡ ムービー
197 ブレインバトルQ
232 鉄球～TRUE PINBALL～
240 アイレムアーケードクラシックス
257 実戦パチスロ必勝法! 3
267 ビッグ一撃! パチスロ大攻略 ユニバーサルミュージアム
284 一発逆転! ギャンブルキングへの道
289 ピンボールグラフィティ
306 激烈パチンカーズ
374 平和パチンコ総進撃
391 LULU
399 デジタルピンボール ネクロノミコン
485 ハイパー3Dピンボール
491 2TAX GOLD
516 ROOMMATE～井上涼子～
528 ふしぎの国のアンジェリーク
529 SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1
547 実戦パチスロ必勝法! 4
557 実戦パチンコ必勝法! TWIN
575 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS
576 ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～
678 サイドポケット3
725 QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡
726 エルフを狩るモノたち
729 デジタルピンボール ラストグラディエーターズ Ver.9.7
739 パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～
744 出動!ミニスカポリス
746 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ
748 ROOMMATE ～涼子 in Summer Vacation～
803 DJ wars
804 SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2
853 じゃんぐリズム
858 SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2

雨が降っても、雪が降っても、お部屋でサターン♥

コーンヘッドクラブ CONE HEAD CLUB

寒さもピークを迎えつつある2月。外出のときは、いよいよマフラーや手袋が手放せなくなってきました。そして暖かい部屋の中では、サターンのパッドを手離せずにいるキッズも多いのではないでしょうか。

Free Free Free

キッズのちょっとした小話コーナー。ゲームにまつわる話はもちろん、日常の話や恋の話まで、なんでもアリだよ!!

キッズのみなさんこんにちは。新橋の超豪華な自社ビルから新木場の秘密基地へ引っ越して、初の越冬を体験しているりえです。とにかくシャレにならないほど寒い（特に朝方）。ダッフルコート（現在4着目を物色中）を着ながら仕事をするとは夢にも思っていませんでした。あ、マフラーもしてます。息が白いこともあったし…。そんなこんなで、石油ストーブが5基導入されました。なんか小学校の教室気分で楽しいです。それでも朝方の寒さは想像を絶します（本当）。机での爆睡は死と隣り合わせ。「寝るな！ 死ぬぞ!!」と互いを励まし合いってる今日この頃。あ、ウシ君が寝てる（実話）。ま、いっか…。それではコーンヘッドの始まりです。

う～、寒い。どーしてこんなに寒いのでしょうね。雪なんかもうどっしり積もっちゃって「もういいかげんにして!」と叫びたいくらい。朝起きるのは辛くなるし、車を運転するのも神経使うし…。東京あたりで電車が遅れたとか、スリップ事故が多発したとかニュースでやってたし。転んでケガする人もいたということだし。これ以上降ってほしくないなぁ。雪で転んでしまった人に一言。歩くとき、カカトから地面についていませんか？ もしそうなら、足の裏全体でペタンペタンと歩くようにすると、すぐに転ぶということはなくなると思いますよ。

（山口県／MCU）

なるほど、参考になります。とりあえず、雪に備えて長靴を買いました。そしてMCUさん直伝のペンギン歩き（勝手に命名）。これでもう転びません、たぶん…。

土星人ともあろうオレが大失敗した。この間ゲームショップで『ぷよぷよSUN』が格安（1980円）で売っていたので迷わず買ったのだが、これが違った。何とセガNET用だったのだ！ くお～、もう少しパッケージを読んでいれば っ！ と悔やんでも仕方ないので、翌日別の店へ。1000円で売れました。けど、悔しいとは思いません。なぜって…？ サタFANのネタになる、と思ったからさ～っ!! へへっ、へへへっ…（「あしたのジョー」再放送中の影響）。

（山口県／HAMU）

わはは。逞しい、転んでもただでは起きないHAMUさんでした。

私がゲームにハマッたきっかけは、親がゲームをやっていたからです。もともと家にマスターシステム（古い…）があって『アレエックスキッド』や『スペースハリアー』をプレイしていたからだと思います。現在『シャイニングⅢ』にハマッてますけど、そのきっかけも『Ⅰ』を父が買ってきて、母がハマッたその影響からなんです（スゴイ親）。ちなみに、今父が仕事場の人に『マリーのアトリエ』を借りていて、今度『グランディア』を借りてきてもらいます。使えるものなら父でも使えってカンジです。親不幸な娘をお許し下さい（笑）。

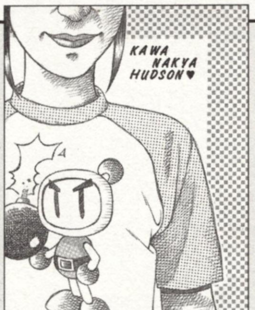
（愛知県／神楽海丸）

ゲーマー家族って感じですか。ほのぼのしていていいですね。でも、

イラストギャラリー

⬆埼玉県／ゲルマイヤー2号　底冷えする夜は、ドテラが一番!!

➡東京都／RYOSUKE　大きなリボンがお似合いのシーラ。"箱入りお嬢様キャラ"は、やっぱりお約束ですよね



➡三重県／墓掘り人　"ど根性ボンバーマン"ですか…。暴れた後、最後に爆発しそうでちょっとコワイような…

⬇東京都／けんじねぎし　神経塔内部を飛ぶと噂されている天使虫リトル。ちょっと"はに丸"に似てるね

➡群馬県／ふじさき　サターンのオリジナルストーリーが楽しみな『フレンズ』。今度は鮎を描いてほしいな

➡兵庫県／秋桜久　大人の魅力たっぷりなマチュア。キレイな上に格闘の強いお姉さんは好きですか？

➡東京都／東野めぐむ　広島の夜空は星がキレイなのかな？ まぁ、空を一緒に見上げる相手によるのかも

まんがでGO!

➡新潟県／ニック　なんと！『シャイニング・フォースⅢ』が3枚組で出る予定はないとのこと。お店にあるうちに買っておこう！

⬆奈良県／日替わり定食　実は両方とも正しいです。レニの正体は女の子ラスボスなのだ！　ってことはないか

みんなゲームをするとなると、誰がプレイするかでもめたりしない？

中学3年のときの友達と同窓会らしきことをしました。ちなみに僕は高校3年です。2年以上会ってない人もいるし、もしかしたら『フレンズ』みたいな素敵な出会いがあるかもしれないと思いつつ、集合場所に行ってみると、みんな昔とほとんど変わっておらず、「やっぱり現実はゲームのようにはいかないんだなぁ」と思いました。まぁ、同窓会自体は楽しかったからいいんですけどね。（山口県／タナト）

同窓会って変な期待しちゃうよね、でも現実は甘くない…。まぁ、だからこそゲームが楽しいのかも。

ギャルゲーは最高いうことなし!!　これだけじゃだめ？　じゃギャルゲーにどんどんはまっていきそうで怖いと思ってプレイできない人、このままでいいのかと悩んでいる人に一言。ゲームでは自分が主人公。RPGでも自分が最強。ギャルゲーも同じ、自分が一番いい男。当然ゲームの中の女の子と楽しんでOK。どんどんいっちゃって下さい。ただ次のシーンを思い浮かべて下さい。「現実の女の子から誘い」と「始めたばかりのギャルゲー」。もしあなたが悩むことなく「ギャルゲーを進めたい」と思ったときは赤信号ですよ。おだいじに…。（岩手県／ウメ）

ウメ君はどっちなの？

➡大阪府／竹野ほうき　魔女っ子の設定がピッタリなポプラ。素敵なステッキ♥

➡福岡県／しゅう1　テルテルフロストの悲しみで、そのうち雪になっちゃうかも。でもオデコには晴れのマークが…

➡東京都／R・ジャジャ　攻略に載ってる、おおつきべるの先生のマンガはいかがでしたか？

キッズホープ 生

ゲームに関する意見や要望を集めたコーナー。熱い意見お待ちしております。

私が新ハードに望むことは第一に『VF3』や『スカッドレーズ』などの現在のモデル3基板のアーケードゲームが楽勝で完全移植できること！　これにつきるっていうか、でなきゃ買わない。その点に機能をしぼってコストダウンすべき。セガの家庭用ハードは昔から、いらない機能やら端子やら付けすぎ。いいかげんマルチメディア幻想は捨てたほうがいい。ゲーム機の寿命なんてそんなに長くないんだから（ちょっぴり皮肉）、そんなに先を見越して作る必要はないんじゃないの。（東京都／UG）

サターンの上位機種の製作が正式に発表された。マイクロソフトと手を組んでOSの開発に取り組み、通信にも力をいれているとのこと。今さらどうでもいいけど、「もうどうやってもPSには勝てません。だから我々はサターンの上位機種で対抗します」、と聞こえる。しかも性能も価格も名前すら発表されていないので、何が何だか分からない。こんな中途半端な情報でユーザーが満足できるのか疑問。僕はできないしイライラしている。まだまだサターンに力を入れていくとかアピールしていたのに…。これで完全にサターン本体の売り上げがストップするのだろうか。期待しないで続報（海外のゲームショウで動きがあるのでは？）を待とう…。（神奈川県／やえもん）

「サターンにはギャルゲーが多い」というイメージを作っているのは、貴誌らサターンを扱う雑誌にあると思います。表紙はアニメ専門誌のような錯覚さえ覚える女の子の愛らしい絵が、オタクッぽい印象を与えます。また、店先でページをめくるのが恥ずかしくなるほど女の子の占める面積が広い。女房もゲーム好きですが、こう言ってます。「ゲームでも買ってみようかなと思った一般の人が情報収集に雑誌を見ることが多いのだから、雑誌を見た途端に避けるのは分かる」と。また、「ギャルゲーにも優れたものが多い」という意見が貴誌などに載っていますが、これはこのジャンルを肯定している人の話。これだけ各誌がギャルゲーを前面に立てた結果はどうでしょう。現時点では「ギャルゲーにも素晴らしいものが多かったんだ」という肯定的な意見よりも「サターンはオタクのマシン」というマイナスのイメージの方が強まってしまったことは事実です。つい先日、近所の玩具店で孫と一緒にゲーム機を買いにきていた老婦人を見かけました。ゲームについてよく知らないらしく、店員に何がいいか聞いていましたが、店員はなんと「お子様でしたらPSかN64がいいですよ。セガサターンは、アダルトゲームが多いですからお薦めできません」。どうでしょうか。皆さん。（東京都／PASERA）

第11回 イラストの殿堂

コーンヘッドクラブに掲載されているイラストの中から、読者投票によって殿堂入りを決めてしまおうというこのコーナー。第11回の殿堂入りはNo.22号で『オウガバトル』を描いてくれたLEEさんです。コーンヘッドを代表する絵師さんと言っていいでしょう。また新作を送ってくださいね！

⬇鳥取県／LEE　おめでとうオレ、との喜びのコメントを頂きました

ゴツビーさん、かりさん、R・ジャジャさん、コテツさんなどなど迷ってしまいますが、中でも一番のお気に入りLEEさんの『オウガ』に1票！
追伸、複数投票はOKですか。（千葉県／関雲）

とりあえず複数投票もアリなので、迷わずハガキを出してね。では第13回イラストの殿堂を募集します。対象となるのは本誌No.1とNo.2。発表はNo.6となります。締め切りは2月24日（必着）。次号は第12回の発表だよ！

順位	ペンネーム	号数	ゲーム名
1位	LEE	22号	オウガバトル
2位	マルス澤田	21号	RONDE
3位	明石知子	21号	ドラゴンフォース
4位	R・ジャジャ	22号	フォースⅢ
5位	かり	22号	エアーズADV

We are サポーターズ

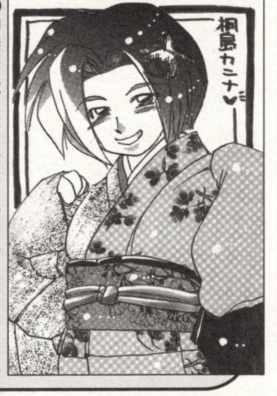
お気に入りのゲームキャラを応援するこのコーナー。今までのサポーターズも、ハガキ募集してます！

帝劇親衛隊

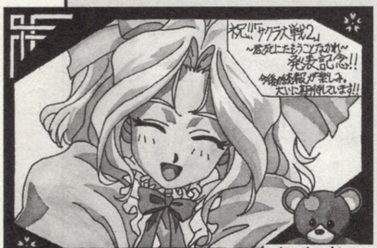
福岡県／カクテルヒサノ　霊子甲冑の装甲が、チョバムプレートという解釈はなかなか斬新。搭乗者の安全が第一です

島根県／アサダニッキ　戦うことを運命付けられた、孤独な少年レニ。その暗く深い瞳の奥に映るものは、一体なんなのでしょう…

兵庫県／藍葉染之助　そしてサンタの衣装でもジャンポールは手放しません。って、そんなに珍しくないか…



神奈川県／あーやん　実は、あまりメリハリのない体型（失礼）の方が和服って似合うんだよね。ただ身長はちょっと高すぎるかな



東京都／とろ　和服を着てもジャンポールは決して手放さないアイリス

大阪府／心斎橋SARAH　こっちまで嬉しくなる笑顔だね

パラダイムS

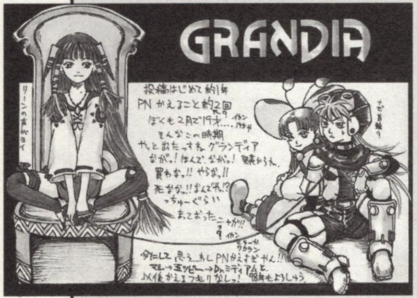
北海道／桜華ちひろ　悪魔っ子をイメージして誕生したネミッサだけど、なんかやさしさを感じるね

愛知県／ユウ　スペードジャックを背負ったキョウジ。もしかして"カード"のバッドステータスとか!?

GRANDIA壮士隊

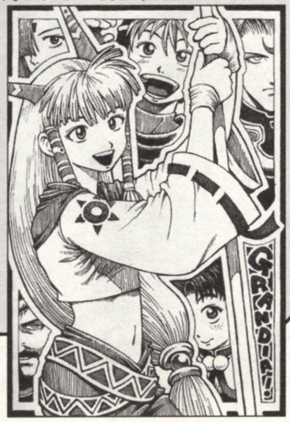
福島県／しだて　あっ、プーイが頭にのってるぅ。受験を無事突破して『グランディア』してるかな

京都府／サターン惑星同盟　出た気迫のアミカケイラスト！　髪の毛の処理をもう一工夫しましょう



滋賀県／Dr.ミディアム　ゲームアーツのRPGは、主人公が尻に敷かれる、という伝統が受け継がれている!?♥

鳥取県／LEE　シブイ敵キャラに対し、とても元気な主人公たち



EVA補完委員会

大阪府／お笑い裁判所　シンジがカヲルに対して感じたもの。それは友情、信頼、そして裏切り…

京都府／梯・亮　ママは結構認めてたような気がするんだけど…

広島県／キャCと土星人　綾波がいつも読んでる本って、なんの本なんだろうね

滋賀県／リュー　地球防衛バンド結成には、幾多の困難が待っている。がんばれ！

ドラゴンフォース友の会

栃木県／かざき純　『II』とのストーリー関連が気になるよね

台湾省／Gratia・MIT　DFの人気も世界的。台湾の方からイラストを頂きました。またハガキ送ってねー

神奈川県／チャガピン　魔法剣士ラ・デリを描いてくるとは…。イラスト通り、なかなか渋いところを突いてきますね

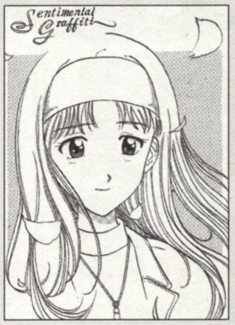
福岡県／神崎幸　『II』でも仮面キャラが登場するけど、今度は男なんだって

千葉県／明石知子　む。これは、"敵単体を標的とする必殺技"を持つキャラのくくりか？（違うって）

今号のはじめてさん

岡山県／雨咲さくや　せつなげな表情がかなりイイ感じ。ソフトの発売が待ち遠しいね

鹿児島県／ヒロトモ　『K・O・F'96』のレオナ。素朴な娘さんみたいだね



東京都／高橋太　『センチ』に登場する全員のエンディングは見た？

埼玉県／篠元佳穂　戦闘中のたくましさとは一転してやさしげなフィーナ

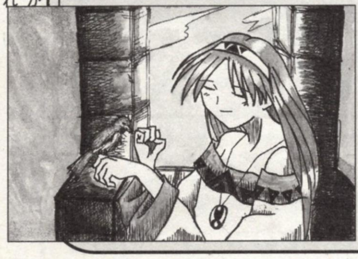
千葉県／美宏うに　シェルファニールってNiGHTSっぽいよね。（特にこの帽子が…）

LUNAR魔法ギルド

熊本県／カキクケコ企画　恋愛は障害がある方が燃えるっていうからねぇ。あの冒険じゃ当然か!?

東京都／雅　60年代を彷彿とさせるミステリアスなルーシアだね。いい雰囲気が出てますよ

千葉県／JUNK　ふくよかなルーシアは結構めずらしい



兵庫県／仙水マスター　ほのぼのしていて◎

兵庫県／仙水マスター　リスや鹿、ウサギなんかが集まってたら、それはそれで面白いことになる…か？

ラングの園

岐阜県／ゆうじろう　もう『ラングIV』はクリアしてると思うけど、やっぱり救国モノは燃えましたか？

神奈川県／高瀬健爾　今度発売される『ドラマティックエディション』と合わせて、目指せ完全制覇！

八十八学園クラスメイツ

兵庫県／竹尾昌仁　やっぱりなつかれれば、悪い気はしないよね

埼玉県／チェリーっち　P.N通りたまごっちを持ってるそうです

千葉県／ムササビむっくん　窓を拭く美佐子さん。決して パントマイムではありません

続編希望の声

↻岐阜県／かり　夢見館から端を発した、荘厳なる魂の物語…

テクモさん、そろそろ翼くんの続編を作っては頂けないでしょうか？　システム部分はスーファミの『Ⅴ』（ファイブ）をベースに、キーパーのボールキャッチやタックルなどのデモ部分を、『Ⅲ』に置き換えたものを希望します。もちろん登場キャラは、キャプテン翼本編やワールドユース編、ゲームオリジナルのストラットやコインブラなどを完全網羅した、過去最高の『キャプテン翼』を遊んでみたいのです。サッカーブームの原点が「キャプテン翼」だということを思い知らせるようなものを、テクモさん、どうかお願いします。　（埼玉県／プリプリ博士）

俺的にプレイしたいのが『ワンチャイ・コネクション』のシステムを使ったAVG。いわゆるファミコン版『ポートピア』から端を発した〝コマンド選択式AVG〟の、究極の形が『ワンチャイ』だと思うからだ。ムービーや、3D視点の証拠探しなど、正統にその流れを汲んでいるといっていい。シナリオはフラグシップあたりで。いかがなものだろうか？　（長野県／犬）

セガAMフリーク

↻千葉県／かっしー　せがたCMではドラゴンがオリエンタルだったよね

↻東京都／騎士レクサール　これはBAHNとAKIRAが、実は同一人物だということを示しているのかな？

↻新潟県／U助からイケ内へ　カッコイイけど、せめてスケボー描こうよ…

↻栃木県／服部たかし　ハガキの白さを生かしたアイデア賞。みなさんも好き嫌いなどしないようにしましょう

↻長崎県／KOU　ハードなアーマーとは裏腹に、キュートなフェイスがGOODなHONEY。早く『FV2』を遊びたい！

↓熊本県／マルス澤田　シンビオスとメディオンの行く末やいかに

コーンキッズネットワークボード

○号の〜さんに同感、異議アリといった、意見のやりとりをするコーナーです。

To.テツ（No.1）

私はゲーム大好きでよくゲーセンにも行きますが、ゲーマーの友達がいません。ゲーセンに行っても、女だからって感じでみられます。ゲーセン友達が欲しいなぁ。

私（女性です）の場合は、いつも相手の方から話しかけてくれるんです。うまいですね、とか。そういうキッカケがあれば、同じゲームが好きな者同士、わりとすぐ仲良くなれます。話しかけてくれる人で、今まで変な（嫌な）人はいなかったし。私ってよっぽど幸運なんでしょうか。それとも田舎だからかな？　最近では「バトル甲子園のビデオ見ましたよ」と話かけてきた人がいました。　（新潟県／進歩リコ）

俺も声をかけてもらうためにいろいろ試してますが…。定期的に同じゲーセンに通ってみたり、同じキャラばかり使ってみたり、スコアネームを工夫してみたり…。でもダメですね。個人情報誌とか利用すれば確実そうですが、正直怖い気もしますから。ただ、女性ゲーマーさんをゲーセンで見かけると（下心抜きで）嬉しいものですよ。特に対戦台で果敢に戦っている人を見ると「俺もギャラリーしてる場合じゃないな」と勇気づけられるから。とまぁ、何の参考にもなりませんが、「決して冷たい目で見ている人ばかりじゃない」ことを知ってもらいたいので…。　（三重県／川西正臣）

サタFANおたよりQ&A

編集部員が読者の疑問に答えるコーナーが復活。まずは自己紹介から。

りえ：なんだか最近、身も心も軽くなった。新しい自分になれそうな予感♥

ウシ：ロリコン街道まっしぐら。でも年上がダメ、というわけじゃないの♥

UB：酒と煙草と女をこよなく愛する硬派な男。あ、実は猫も愛してます♥

ヒゲ太：頭髪よりヒゲが長い〝ナメダルマ親方〟。でもハムスターが好き♥

■質問

編集部の皆さんは〝せがた三四郎〟のCMを見てどう思いますか？，　（富山県／大銀杏）

りえ：ゲーム画面が少ないよね。

UB：でも、サタFANの表紙を飾っちゃうぐらいのインパクトはあるよ。

りえ：確かに。せがた三四郎役の藤岡弘さんは、瓦を実際に割っちゃうし。

UB：藤岡さんは武道の達人だから。

ヒゲ太：そういえば昔、仮面ライダー1号の本郷猛役をやってましたね。

りえ：そうそう。でも先日…。

ウシ：原作者である石ノ森章太郎さんがお亡くなりになりました。

UB：また昭和の火が消えていくなぁ。

ヒゲ太：まぁ、きっと今ごろ天国の〝トキワ荘〟で、手塚さんや藤子さんと楽しくやっていますよ…（遠い目）。

一同：ご冥福をお祈りいたします。

投稿時のおやくそく

投稿はハガキサイズが原則です。同じ大きさに切った紙なら大丈夫だけど、コピー用紙のような薄い紙はダメ。また、古いサタFANのハガキを使っても大丈夫。イラストは黒一色に統一します。鉛筆描きやカラーは印刷のときにキレイにでないので禁止。さらにハガキの裏面にコメントを書いてくれると嬉しいです。何枚かまとめて投稿する場合でも、全ての作品に住所と名前、ペンネームを忘れずに記入してね。

■コーンキッズネットワークボード

読者と読者をつなぐお便り伝言板。誰かの意見に対して、異議や同感といったひとことを伝えたいときは、号数と相手の名前をキチンと書いて、このコーナーまでどうぞ。

●全てのコーナーのあて先はこちらまで!!

〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「コーンヘッドクラブ」○○係

↓広島県／司馬京　カーくんかわいそ〜

特別企画

『街』を彩るサブストーリー その主人公たちを追う

街

『街』が発売されて約1ヵ月。もうクリアしてしまったプレイヤーもいるのではないだろうか。そこで今回は、前号に続いて、本作をより楽しむためのサブキャラ特集、そして脚本を手掛けた長坂秀佳にインタビューを行ったぞ。

発売日	発売中（1月22日）	CD枚数	2枚
発売元	チュンソフト	複数プレイ	1人用
開発元	チュンソフト	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	49・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

各サイドストーリーの魅力を生みの親、長坂秀佳が語る

本編とは直接関係ないものの、ここかしこで顔を出すサブキャラたち。彼らにも独自のストーリーがあり、プレイヤーの見えないところで悲喜劇を繰り返しているのだ。ここではサブキャラ4人の序盤のストーリーを追い、長坂氏にその魅力を語ってもらった。

⇦とにかく解説してくれる謎のうんちく少年

⇧市川シナリオに重要な役割を持つことになる木嵐。働き者である

⇧渋谷を毎日うろついているカップル。幸せな人生を送っているが、ある幸運から、2人の仲に影がさして…

⇦怪しい英語を話すニセ軍人。喋ってることはけっこう無茶苦茶。そこら中の主人公シナリオに顔を出すが、ただ変なだけ

シナリオ・脚本 長坂秀佳

1941年生まれ、愛知県出身。第35回江戸川乱歩賞を「浅草エノケン一座の嵐」で受賞。脚本家としては「特捜最前線」や「都会の森」を手掛ける。『弟切草』では原作者兼脚本、監修。本作でも同様に原作、脚本、監修を一手に引き受ける。

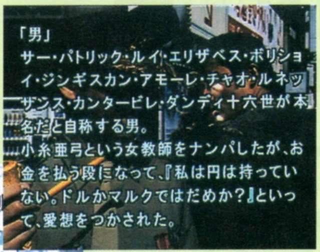
©CHUN SOFT／長坂　秀佳／難波　弘之

サイドストーリー1 パトリック・ダンディ

初日では5つの主人公シナリオに顔を出すダンディ。午前中の彼の行動は、ハチ公前で青山学院の教師、小糸亜弓をナンパしてカフェに向かう。しかし、そこで小糸先生に愛想を尽かされ、午後は渋谷を独りさ迷うことに。それからは各主人公らに目撃されるが、ダンディが何を目的としてさ迷っているかは不明だ。2日目以降も彼は街をさ迷い、懲りずに小糸先生をナンパするのだが…。

I am sky of upon

本名は不明、通称パトリック・ダンディ。軍人の格好はしているが、軍隊経験はなし。ただの趣味のようである。片言英語を喋るが、純正日本人。



⇧ダンディの自称フルネームが出るTIP。こんなわけのわからん人格で、ナンパが成功するのか?

⇦怪しい片言英語。「上の空だった」の直訳らしい。もちろんダンディの自製英語である。金田一京助もびっくりですな

⇩彼女が小糸先生。ダンディにナンパされる物好きな女性である

⇧タワーレコードに現れた彼。何やら本を買いにきた様子である

実は下心アリで小糸先生を標的に

まずはダンディについてなんだけど、彼はドラマCD(「第Qの男」)に登場する主役の1人だから、原作になるシナリオはできてたんだ。彼は独特のキャラクタなんで、個人的には次回作の主人公にしたいな。

彼にはある秘密があって、ハチ公前で小糸先生をナンパするところから話は始まる。そこから先、本編中にはちょこちょこ出てくるだけなんだけど、彼にはいろんなエピソードがあるんだ。中には、ダンディに捨てられた大阪の女が、彼を追い掛けて出てくるというのもある。

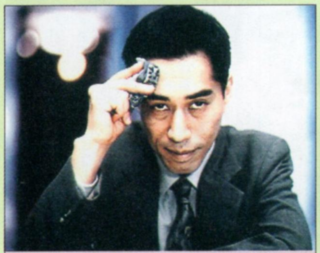
ダンディのシナリオは、まずドラマCDで聴いて欲しい。基本的なストーリーの流れはどちらも同じ。でもラジオは1回10分、12回と短めで、出せなかった部分もある。もし次回の主人公に正式決定したら、会話のやりとりや人物の深みなんかは、更に面白く仕上げたいね。(長坂)

サイドストーリー2 木嵐袋郎

日々、新たなドラマのネタを探して渋谷を駆け回る木嵐袋郎。人気プロットライター市川文靖、そして刑事ドラマ「独走最善戦」のプロデューサーを務めており、多忙な日々を送っている男である。初日だけでも、市川の新たなプロットを確認し、「独走最善戦」のロケに顔を出し、ドラマ「女大相撲」のオーディションに参加。とにかく忙しい人物なのだ。

軽薄な性格を装っているが、実は純文学を志している。市川の良心作を作りたいという思いに応えて、純文学的ドラマを制作しようとするが…。

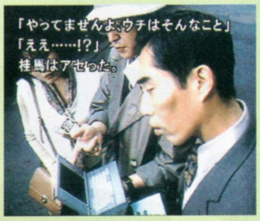
これだ!!



テレビ太陽でプロデューサーを務める。昔は文学青年で、市川のデビュー作に感動した経験がある。カツラではないかという噂もあるが、詳細は不明。

⇧普段はおべんちゃらばかりだが

⇨桂馬シナリオでもちょこっと登場する



⇧市川の決意に賛同し、自分も本心を吐露する木嵐。2人でテレビ界への革命を企てるのだが…

⇦何かアイデアが浮かぶたびに出る「これだ」。しかし実を結んだためしがないような気が…

みんなが感じてることを集約した、象徴的人物

木嵐はテレビ業界の話。これは今のテレビ業界が抱えている、密かな良心の苦悶みたいなやつ。今のテレビはかなり低い水準へ向かいつつある危険な流れの中にあると思う。まあ、プロデューサーや関係者たちも、このままじゃいけないと心の中では思っているはずだけど。木嵐はそんなところから生まれた人物。

俺はプロデューサーに何人も知り合いがいて、そのいろんな痛みや悲しみ、流され方を知ってるんだ。だから、一番軽そうに見えるであろう木嵐の本心が分かるところは、ちょっとした感動を感じてくれると思うな。(長坂)

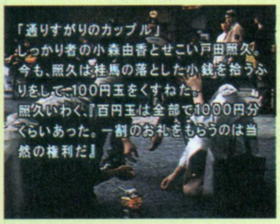
⇧密かに本心を隠すナイスガイ

サイドストーリー3　マー坊とミカリン

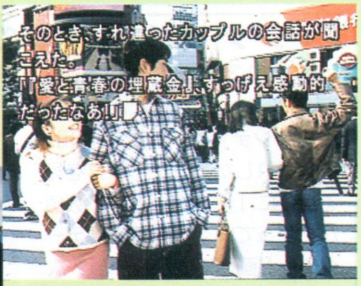
とにかく渋谷中でいちゃつくカップル。初日だけでも、映画「愛と青春の埋蔵金」を見て、宝石店ボー・ダボーに向かい、センター街をデートする。

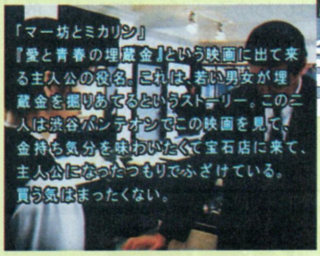
平凡だが幸せな彼らに、2日目に巨大な幸運が訪れる。なんと1億円の宝くじに当選したのだ。狂喜する2人だが、その宝くじが行方不明になってしまい…。

本名は戸田照久と小森由香。「マー坊とミカリン」は映画の主人公の名で、自分たちを彼らになぞらえてこう呼び合っている。とにかく暑苦しい。



2人の人物TIP





美子シナリオで遭遇。朝から映画鑑賞にいそしむマー坊とミカリン

ボー・ダボーでの1シーン。でも、宝石を買う気はまるっきりない

他人をどんどん疑って全てを無くしていく話

マー坊とミカリンの2人は、今作は牛尾シナリオにある、宝石店のシーンにだけ出てくるただの脇役。だけど、実は大変なドラマを背負った主人公でもあるんだ。

彼らの初日も、主人公たちと同じくスクランブル交差点から始まる。このとき、マー坊の今年初めて着た皮ジャンのポケットから1枚の宝くじが出てくる。調べてみると、なんと1億円が当たっているんだ。彼はとてもセコい奴で、とたんにミカリンに対し「これはオレが買ったんだ、おまえのじゃないぞ」と言い出しちゃう。そんな彼がこの宝くじをなくす…。

ここからの話は、次回作でぜひお目にかけたいな。マー坊の狂乱ぶりが面白いところだと思うよ。自分に近い人からどんどん疑っていって、友達をなくしていく話なんだ。他の話とはちょっと違った感動があるよ。（長坂）

サイドストーリー4　謎のうんちく少年

目的は不明、とにかくうんちくを述べるためだけに現れ、述べた後は風のように去ってしまう。ほとんどTIPのような少年で、桂馬や正志にうんちくを語るが、桂馬に補導されそうになって逃げ出すシーンもあった。実は彼には宿命のライバルがいて、その人物も後々現れることになる。

本名は不明。謎のうんちく少年と呼ばれる、本当に謎の少年である。いつも分厚い辞書を片手に、小鼻をひくひくさせながら含蓄あるうんちくを語る。

ご説明イタシマショウ!

どこからともなく登場する

ここでもうんちくを述べる。小鼻ぴくぴく

物陰から突然登場。誇らしくうんちくを述べて、小鼻ぴくぴく

去るときも華麗に去っていく。ある意味、ダンディな少年

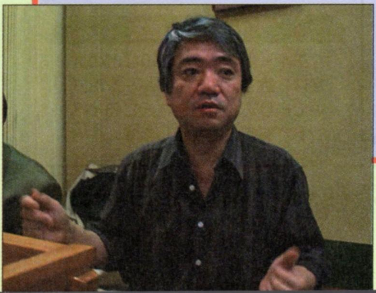
ただ語るだけではなく実は愛に飢えた少年

今回はできなかったけど、本当はうんちく少年の語るうんちくは遠回りにも近回りにも、愛について語っているようにしたかった。うんちく少年の話を追ったとき、ただうんちくを語るだけの単なる雑学事典じゃないなと、気づいてくれるようにしたかった。実は、彼はファザコンで、その上何らかの愛に飢えていて…。後の話はちょっと言えない。彼も次回作で主役にしたい人物だから。（長坂）

あなたのサイドストーリーが『街2』に!?

すでに公開されているとおり、チュンソフトでは本作のサイドストーリーを募集している。優秀な作品は、次回作のメインシナリオに採用される可能性もあるのだ。

ここでは長坂氏に、ストーリー作成のコツを語ってもらったぞ。



秀佳流シナリオ作成のコツ

まず、登場人物たちに裏が欲しい。例えば、うんちく少年が実は愛に欠乏していた、そしてさらに××だった、というようなドンデンが。予想もつかない、でも現実的な裏を作るのがポイントだよ。

とは言っても、面白ければいいってもんじゃない。基本的に「人間ドラマ」のようなものを書いて欲しい。最後まで読んだときにそれをじわじわと感じさせるようなね。例えばマー坊とミカリンの話にしても、マー坊が全てを失って終わるとき、「やな奴だな」で終わるんじゃ失敗。悲しく、おかしく終わらせて、いつの間にかほろっとさせる、そんな読者の心を打つような作品にして欲しい。

最後に、本気で応募しようと思うなら、手品で客を喜ばせるような気持ちが大事だと分かって欲しい。ナルシスト的に自分の殻に閉じこもって、自分勝手に悲しくなるものじゃだめ。読者をどう喜ばせ、楽しませ、感動させるかを考えて作って欲しいね。（長坂）

応募規定	作品データが入ったフロッピーとそのプリントアウトした用紙、もしくは400字詰め原稿用紙に執筆した作品を郵送する。いずれの場合も字数制限はなし。主役キャラ名、タイトル名を明記の上、氏名、年齢、住所、電話番号を必ず記入のこと。応募締め切りは1998年7月末日、プロアマ不問。
宛先	〒160-0022 東京都新宿区新宿6-24-20 丸増新宿ビル10F 株式会社チュンソフト

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

中盤シナリオ、なぞ窟、アクションの3要素を完全指南！

せんくつかつりゅうたいせん

仙窟活龍大戦 カオスシード CHAOS SEED

発売日	発売中（1月29日）
発売元	ネバーランドカンパニー
開発元	ネバーランドカンパニー
価格（税別）	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚（初回限定版2枚）
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	45・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

攻略第2回目となる今回は、分岐が複雑な中盤シナリオの攻略からスタート。続けて、難しいと評判の「なぞ窟」の解法もズバリ掲載してしまうぞ。89ページには先着順のプレゼント企画もあるので見逃すな！

複雑な分岐が増えてくる シナリオ中盤をチャート付きで解説

前号で攻略した前半シナリオは分岐も少なく、エンディングまでの道のりはある操作できた。だが、今回紹介するシナリオは、絶対的な分岐数の多さから、シナリオの節々でストーリーが枝分かれする。分岐条件も複雑になるため、漠然としたプレイでは、すべてのエンディングを見るのは難しくなるだろう。ということで、ここではすべての分岐を網羅したシナリオ攻略チャートを掲載した。

シナリオ達成率のカウント方法

本作は13のシナリオから成り立っており、そのほとんどがマルチエンディング方式を採用。枝わかれしたエンディングを見るたびに「達成率」という数値が上がっていく（達成率はデータロード画面に表示）。そして、達成率が100%になる（すべてのエンディングを見る）と、14個目の隠しシナリオ「ダンジョンモード」をプレイできるのだ。もちろん、エンディングの中にはいわゆる「バッドエンド」的なものも存在する。だが、そういったものも含めてすべてのエンディングを見ないと、隠しシナリオはプレイすることはできないのだ。

シナリオ6・封印の門 仲間キャラによるシナリオ分岐がポイント

このシナリオのエンディングは、最終的に「誰を仲間にしているか」で5種類に分岐する。そのためには、シナリオ途中で意識的な分岐の選択が必要。場合によっては戦闘にわざと負けないと見られないエンディングもあるので注意。

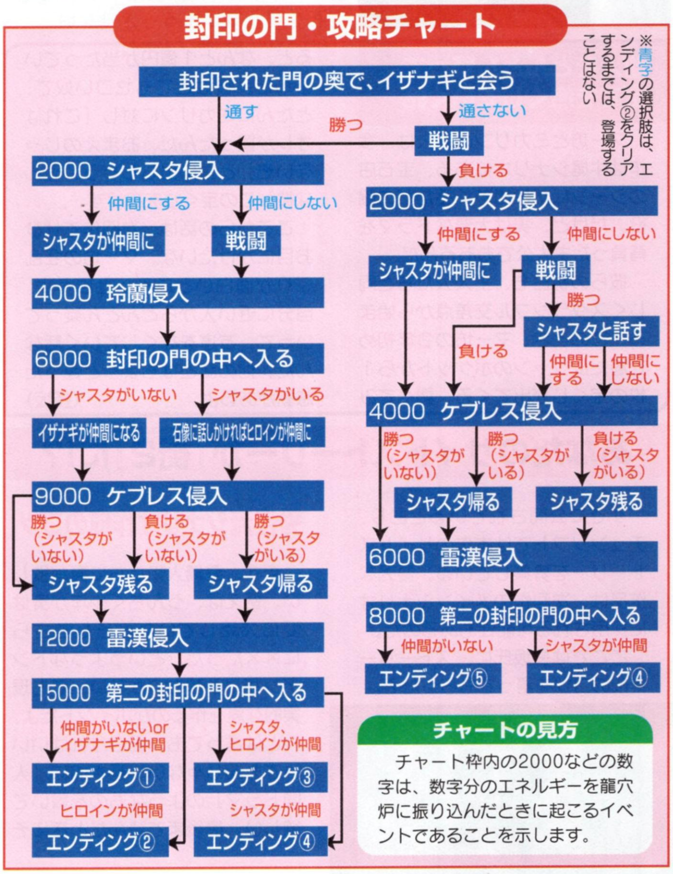
⇧仲間にする人物にはこと欠かないのだが…

仲間キャラは誰がいい？

チャート部分最初のイザナギとの会話で、ストーリーが2つの流れに分岐するところに注目しよう。チャート右の流れは、龍穴炉に振り込むエネルギーが少なくて済むが、エンディングがイマイチ。ベストエンディングは、チャート左、最後にヒロインのみが仲間の「エンディング②」。ヒロインを仲間にするにはシャスタの力が必要なので、序盤で仲間にしておこう。

⇧封印の門でのイザナギとの会話。ここで大きな流れが決定される。選択はくれぐれも慎重に…

⇧シャスタの石化解除の呪文で、ヒロインが仲間に。石像に攻撃すると、砕け散ってしまうので要注意！



©ネバーランドカンパニー／ESP／Taito　イラスト・船戸明里／おおつきべるの

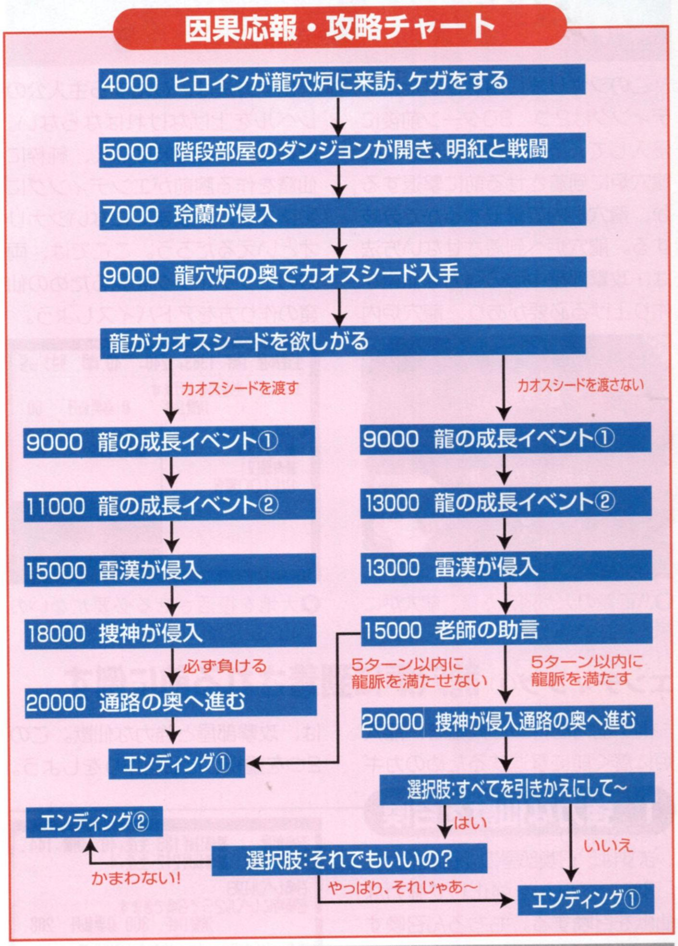
シナリオ7・因果応報 小さな龍に対して カオスシードを与えるか？

エネルギーを9000振り込むまでは、何事もないように一本道で進行するシナリオ。だが以降は、入手したカオスシードを龍に渡すかどうかで決断を迫られる。チャート上では一見単純な構成に見えるが、実は他にも隠された分岐がある。以下で解説しよう。

龍のエサには注意

隠された分岐とは、龍が勝手にカオスシードを食べてしまうというもの。これは龍の隠しパラメータ「ストレス」が原因で起こるもので、この値が25を超えると、50%の確率で食事のときにカオスシードを奪われてしまう。ストレスは、イベント、食事時に変動するので、エンディング②を目指すなら下の表を見て調整しよう。

⬅あっという間に増えていく龍のストレス



龍のストレスの変わり方、確認方法

☆龍のストレスが変化する場合

・ヒロインを看病するイベント

ヒロインを置いて1日目で戻ろうとすると	ストレス+6
ヒロインを置いて2日目で戻ると	ストレス+4
ヒロインを置いて3日目で戻ると	ストレス+4

・明紅と戦ってヒロインと合流するときのイベント

「や、約束って~」の選択肢を選ぶと	ストレス+2
「とぼける」の選択肢を選ぶと	ストレス+2

・食事のとき

3ターン以上食事をしないと	ストレス+1
6ターン以上食事をしないと	ストレス+2

・正しいエサを与えた場合

A（少なめ 食事を与えたことになる）	ストレス±0
B（適量 食事を与えたことになる）	ストレス-1
C（多め 食事を与えたことになる）	ストレス-2
量が足りなかった（食事を与えたことにならない）	ストレス+1
あげない（食事を与えたことにならない）	ストレス+1

・間違ったエサを与えた場合

A~C（食事を与えたことになる）	ストレス+1
量が足りなかった（食事を与えたことにならない）	ストレス+2
あげない（食事を与えたことにならない）	ストレス+1

☆龍のストレスの見分けかた

・食事前のヒロインのコメント（怪我から回復後）

今日もごきげんね	ストレス3以下
食事の時間よ♥	ストレス3以上
○×、調子が悪そうね。	ストレス5以上
○×、つかれてるみたいね？	ストレス10以上
ごきげんななめね	ストレス15以上
きちんと、食べてないのかしら…	ストレス20以上
○×、すごく怒っているみたい…	ストレス30以上

シナリオ8・土功の怪 グッドエンドには す早い仙窟育成が必須

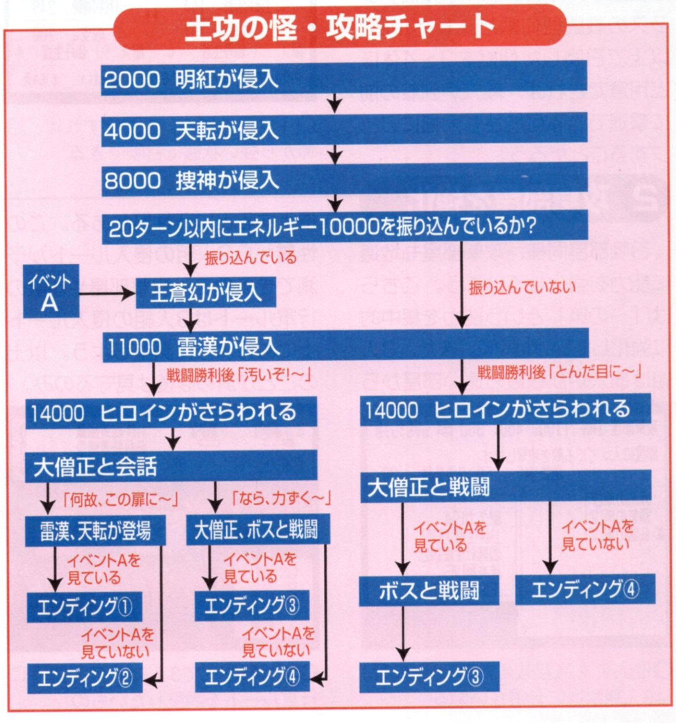
最初の分岐が「20ターン目のエネルギー振り込み量」で決定されるため、すべてのエンディングを見るにはある程度の仙窟育成のスピードが問われる。だが、この分岐を終えれば以降の分岐はすべて選択肢によるもの。すべてのポイントは20ターン目にある。

20ターン目が分岐点

チャート内、イベントAを経由するルートを目指すなら、ゲーム開始から生産部屋を多め（4部屋以上が目安）に作成し、集計タイムで集中的に強化していこう。これでエネルギー振り込みのノルマは達成できるはず。最後に王蒼幻が助けに来て、ヒロインの命が助かるエンディング①、③へ行ける。

⬅生産部屋中心の仙窟作りを心がければイベントAは見逃さない

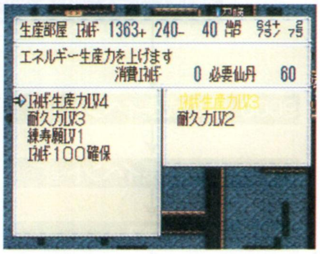
⬆最後になって王蒼幻が再登場。これはイベントAを見ている場合



シナリオ9・八面鏡　仙窟作りの腕が純粋に問われる

このシナリオに用意されたエンディングは2つ。30ターン前後に侵入してくる「勇者3人組」を、龍穴炉に到着させる前に撃退するか、龍穴炉内で撃退するかで分岐する。龍穴炉へ到着させない方法は、攻撃部屋中心の強力な仙窟を作り上げる必要があり、龍穴炉内で倒す方法は、ひたすら主人公のレベルを上げなければならない。選択肢による分岐はなく、純粋に仙窟を作る腕前がエンディングに影響する、いままでにないシナリオといえるだろう。ここでは、両方のエンディングを見るための仙窟の作り方をアドバイスしよう。

⬆八面鏡の火が消えた後、龍穴炉に戻ると3人組が侵入してくる



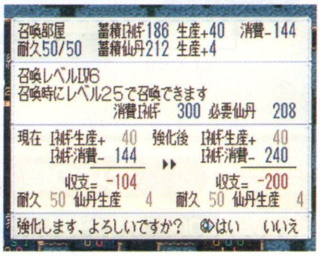
⬆大地を復活させる必要がないので、生産部屋の重要性もやや低い

エンディング① 龍穴炉に到着される前に倒す

高い能力を持つ三人組を、龍穴炉に着く前に撃退するためのカギは、攻撃部屋と強力な仙獣。この2つを重視した仙窟作りをしよう。

1 強力な仙獣を召喚

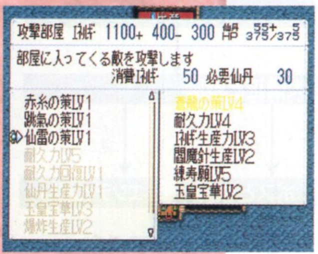
まずは、召喚部屋の「召喚能力」「召喚レベル」を強化して強力な仙獣を召喚する。もちろん召喚する仙獣は、「人虎仙」「牛鬼仙」クラスの戦闘型仙獣だ。レベル20以上で召喚した仙獣を3～4体ほど用意できれば、龍穴炉到着の前に撃退できる可能性も大幅にアップすることだろう。



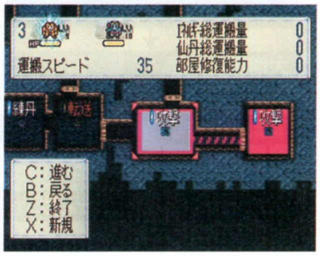
⬆「召喚レベル」を強化すれば、始めから強い状態で召喚できる

2 攻撃部屋を強化

召喚部屋同様、攻撃部屋も地道に能力を強化していこう。こちらは「～の策」という能力を集中的に強化していけばOK。また、3人組は龍穴炉から最も遠い部屋から侵入するという性質がある。この性質から3人組の侵入ルートが予測できるので、攻撃部屋や仙獣の行軍ルートは3人組の侵入ルート上にあるように調整しよう。以上のことが済めば後は見守るのみ。



⬆侵入者を直接攻撃する「～の策」は3人組撃退に必須といえる



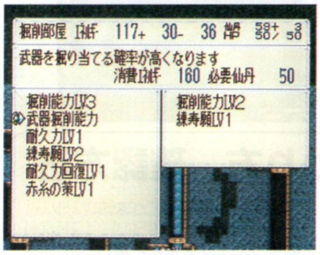
⬆攻撃部屋内で3人組と会うように行軍ルートを調整したいもの

エンディング② 龍穴炉内で倒す

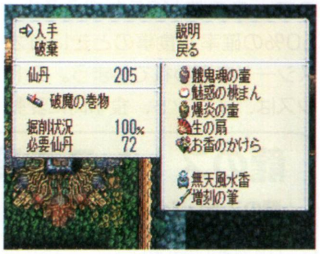
3人組を龍穴炉に到着させてしまうと、主人公自ら相手をすることになる。この時の3人組は、龍穴炉に到着する前よりもレベルが高い。当然、難易度もエンディング①より上がることになる。このエンディングを見るためにすべきことは、主人公を強くすること。ここでは代表的なパワーアップ法を紹介しよう。

1 掘削部屋を強化

強力な3人組に素手で立ち向かうのは心もとないので、まずは装備から整えたい。最初は掘削部屋を作り、その部屋に特殊風水（前号参照）の「武器（防具）掘削能力」を加える。その後、集計タイムで「掘削能力」を強化すれば、すぐにでも強力な武器（防具）を掘り当てることができるだろう。



⬆武器掘削能力は、特殊風水を利用しないと付属しないので注意



⬆かなり強力な「破魔の巻物」。掘削レベルが上がればこんなものも

2 強力な仙獣を召喚

召喚部屋で強力な仙獣を召喚するのは、基本的にはエンディング①でやったことと同じ。だが、今回は3人組のレベルが高いので、召喚する仙獣も最低レベル25は欲しい（理想は30）ところだ。

➡戦闘型仙獣で、レベル25以上、これでもキツイ

レベルアップに最適　無色界

ゲーム中部屋を作っていると、いきなり「無色界」なるダンジョンが登場する。中には敵がたくさんいるため、レベルアップには最適。無色界には以下のような出現法則があるぞ。

➡下に潜ると敵が沢山。まさに修行場

無色界の出し方一覧

蒼龍十掘洞	部屋の総数が10個になった時点で強制的に出現する無色界。8つの無色界の中では格段に出やすい。
黒神窟	火→水→火の属性の順番に部屋を作ると出現する無色界。
盟友逆心窟	土→水→木→木の属性の順番に部屋を作ると出現する無色界。
天華彩彩窟	水→木→金→金の属性の順番で部屋を作ると出現する無色界。
三天洞	土→土→水→土→土の属性の順番に部屋を作ると出現する無色界。
華仙窟	水→木→火→土→金の属性の順番で部屋を作ると出現する無色界。
玄武神仙窟	水→火→金→木→土の属性の順番で部屋を作ると出現する無色界。
永遠洞	隠しシナリオの「ダンジョンモード」で部屋を40個作ると強制的に出現する無色界。

これで賞品アイテムも思いのまま
前半のなぞ窟をズバリ解答

規定ターン内に仙窟を育成して、与えられたテーマをこなしていく「なぞ窟」。用意されている20問は、『カオスシード』に関する知識を総動員してやっと解けるというシロモノ。難易度は全体的に高いと言える。そこで今回は、前半の10問の解法を掲載する。問題によっては、クリア例として仙窟マップを掲載した。手っ取り早くクリアしたい人は、このマップ通りに仙窟を作るといいだろう。

⬆用意された問題はどれも難問ぞろい。自力で解ければスゴイかも

⬆見事クリアできれば賞品がもらえる。全問クリアするとある剣が…

なぞ窟1 部屋神全員集合

テーマは「すべての部屋を作れ」。何も考えずに部屋を作っていくと、最後に作れない部屋ができるので、まずは階段部屋の右側から攻撃部屋を作ろう。後は順を追って残りの7部屋を作れば、1ターンでクリアすることが可能だ。部屋の大きさや、部屋の順序はクリア例を参考に。最後は転送部屋から龍穴炉へワープすれば、龍穴炉まで歩く手間が省けて得な気分になる。

⬇小さなスペースに部屋をぎゅうぎゅうに詰め込まなければならないので、部屋の大きさには注意

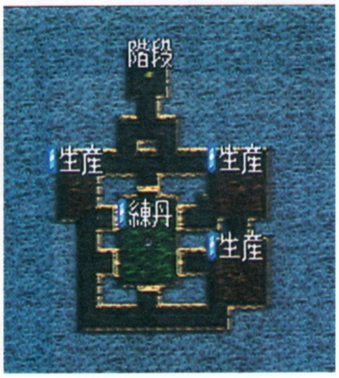
クリア例

なぞ窟2 扉のない部屋

中央の練丹部屋に、6つの扉をつけることがテーマ。まずは、練丹部屋の周囲を取り巻くように通路を広げ、その後中央の練丹部屋に通路を伸ばしていく。練丹部屋へ通路を伸ばす際に気をつけることは「部屋の四すみには扉が付かない」ということ。実戦でも扉をつけることは多い（特殊風水をつけるとき）ので、この知識はこの機会に覚えておくといいだろう。

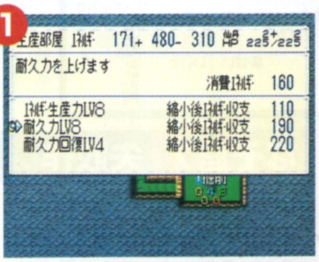
⬇気の流れなどは無視してもいい。とにかく扉をつけるだけ

クリア例

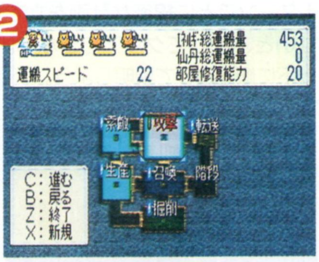


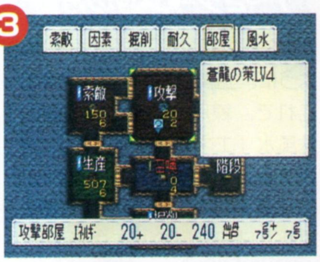
なぞ窟3 閉天のへきれき

テーマは攻撃部屋の能力「蒼龍の策」を再び機能させること。最初のターンでは何もせずに時間を進め、集計タイムへ。集計タイムでは攻撃部屋の「耐久力」、生産部屋の「耐久力」「耐久力回復」、索敵部屋のすべての能力を「縮小」コマンドで完全に撤去してしまう。その後、仙獣の行軍ルートを生産部屋→攻撃部屋（索敵部屋を経由）に設定し、往復させる。次のターンの途中から攻撃部屋が機能するので、機能開始を待って龍穴炉にエネルギーを振り込めばクリアだ。

❶


⬆エネルギーを消耗する余計な能力は全部撤去。これが第一段階

❷


❸


⬆➡機能を撤去して活動が停止した索敵部屋には、仙獣はエネルギーを供給しない。その分のエネルギーも攻撃部屋へエネルギーが渡り、活動が再開する

なぞ窟4 急がば回らず

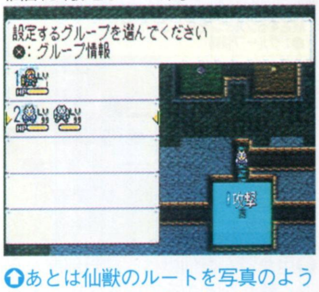
はるか遠くの龍穴炉にエネルギーを1振り込むというテーマ。龍穴炉に行くには、仙窟内に点在している転送部屋を乗り継いで行くだけで良い。先の部屋が遠すぎて転送範囲外にあるという場合は、新しい転送部屋を作ってしまおう。

➡足りない転送部屋を作っていくだけ。簡単

なぞ窟5 一騎当千

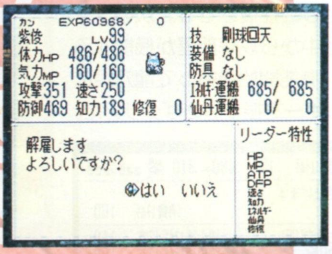
テーマは「侵入してくる敵に負けないこと」。スタート時から召喚されている仙獣を、いかに有効利用するかがクリアのカギとなる。まずは、攻撃部屋の真上に通路を作成。通路の長さは岩盤にぶつかる限界まで伸ばそう。次にその通路の途中から右に向かって通路を伸ばす（これも限界の長さまで）。伸ばした通路の行き止まりまで移動したら集計タイムへ。集計タイムでは、仙獣グループの行軍ルートを、攻撃部屋と真上に作った通路を往復するように設定。後は行き止まりでじっと待っていれば、仙獣が敵をすべて倒してくれる。

⬆攻撃部屋から上へ通路を、そしてその通路から右へと通路をつぎ足す



⬆あとは仙獣のルートを写真のように設定して、右通路の奥で待つだけ

なぞ窟6 有難迷惑



ゲーム開始時からXボタンを連打して、すぐに解雇

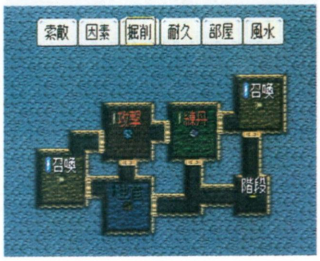
龍穴炉に1000振り込むのがテーマ。だが、スタート時に召喚されている仙獣「紫俊」は、放っておくと生産部屋からエネルギーを回収してしまう。ここは、スタート直後にXボタンを押して、紫俊を解雇しよう。後はエネルギーを回収し、龍穴炉に振り込むだけだ。

なぞ窟7 失敗作

5ターンまでという制限の中、エネルギー総生産力を200以上にするというテーマ。このなぞ窟は、1ターンごとに綿密な計画を立てないと、決してクリアできない。以下に順を追って説明しよう。

1~2ターン目の行動

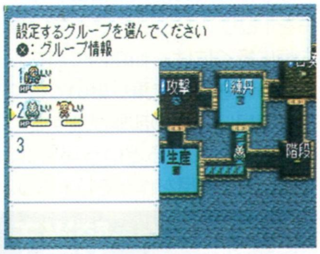
1ターン目は、まずは右写真のように、土属性の召喚部屋を作る。これで、練丹、攻撃の2部屋に特殊風水「エネルギー生産力」が付属する。集計タイムでは攻撃部屋の「赤糸の策」を縮小して撤去。攻撃、練丹部屋の「エネルギー生産力」を強化する。2ターン目は何もせずに終了するだけで良い。



左下と右上に召喚部屋を新設。扉も写真のようにつける必要がある

3ターン目の行動

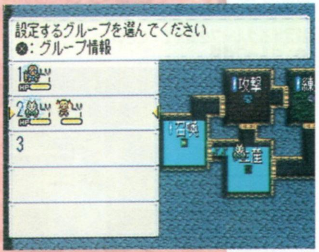
3ターン目は、ようやく活動を始めた練丹部屋で、仙丹を入手。召喚部屋で「幼龍仙」「華翼仙」を召喚する。そしてそのまま集計タイムへ。集計タイムでは、先ほど召喚した仙獣の行軍ルートを、生産部屋→練丹部屋を往復させるルートに設定。以上の行動を終えたら次のターンに移る。



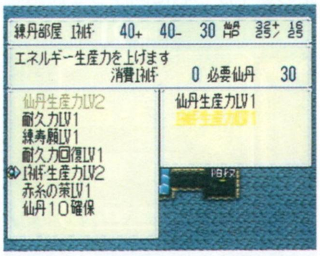
生産部屋→練丹部屋の間に他の部屋を経由させないルートを選択

4~5ターン目の行動

4ターン目は、時間を進めて集計タイムに入った後、生産部屋の「エネルギー生産力」を強化。仙獣の行軍ルートは練丹部屋を経由しないものに変更する。そして、5ターン目も何もせずに時間を進めると、集計タイムでは練丹部屋の「エネルギー生産力」が強化できるので、これを強化してクリア。



用が済んだ仙獣は、練丹部屋から遠く離れたところで行軍させよう



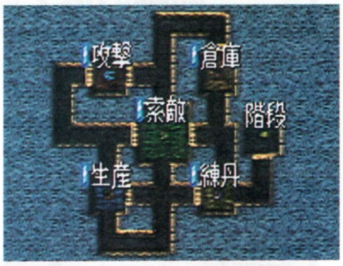
5回目の集計タイムで練丹部屋の「エネルギー生産力」が強化可能

なぞ窟8 千里眼

テーマは、中央の索敵部屋に、特殊風水「全索敵」をつけること。足りない気をどう補うかがポイントとなるのだが、クリア例のように、索敵部屋から出ている通路を拡張して、周囲の部屋に新たな通路をつなげれば、気の量が補える。

注意するのは「部屋から通路を伸ばしてはいけない」ということ

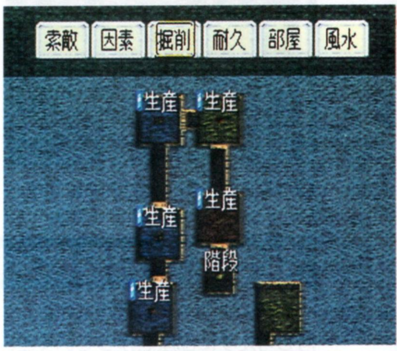
クリア例



なぞ窟9 大忙し

龍穴炉に5000振り込むというテーマ。スタート直後にエネルギーを振り込んだ後、生産部屋を、階段部屋を取り囲むように繋いでいく。次ターンは、来た道を戻りながらエネルギーを回収。振り込み後、あまった時間で最後の生産部屋と階段部屋をつなげる。以後、「一周して振り込み」の繰り返し。

とにかく、階段部屋の周辺に適当に生産部屋を作っていくだけで良い



なぞ窟10 大入御礼

3ターン以内に侵入者を100人以上撃退するのがテーマの、忙しいなぞ窟。最初のターンは敵が出てこないので、なるべく中央の攻撃部屋から近い位置に、小さな部屋を3つ作る。これで仙窟の総部屋数が10部屋になり、1ターンの制限時間が5カウント延びる。時間が延びればそれだけ多くの敵と戦えるというわけだ。そして、次ターンはいよいよ侵入者との大激戦。攻撃部屋に陣取り、侵入者を次々と倒していこう。主人公には「木刀」を装備させておくように。

小さい部屋を3つほど作成。これで部屋の合計が10個になる

次のターンでは、1ターン目は25だった残り時間の数値が30になっている

あとは100人斬り目指して戦うだけ。とはいっても最初の主人公は非常に弱い。序盤は部屋の隅っこで仙獣たちの活躍を見守っているだけでいいだろう。本格参戦は3ターン目くらいからにしよう

やみくもな攻撃では勝てない！アクションシーンはこう戦おう

仙窟育成部分がシミュレーションであるのに対し、戦闘はハードなアクションで行われる本作。このアクション部分だが、一度押されぎみになると、なし崩しに大ダメージを受けてしまうなど、なかなか手強いものとなっている。そこで、ここでは戦闘で無駄なダメージを受けないためのちょっとしたアドバイスを掲載してみた。

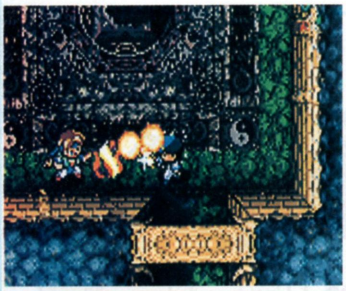
基本は中距離からの「大攻撃」

数ある主人公のアクションの中でも、メインで使うのは⊗ボタンで出る「大攻撃」。出るまでが少々遅いという難点こそあれど、リーチがある、連続ヒットが望めるなどの点は、短所を補って余りある。敵から1キャラ分離れた程度の間合いから出すのがベスト。また、主人公の装備によって⊗ボタンの大攻撃は変化するが、その場合はダッシュ中にA＋Bで通常の大攻撃が出せるようになる。

⇧少し離れた間合いからなら、出るまでに攻撃されることも少ない

⇧端っこに追いつめれば、1回の攻撃で4〜5連続ヒットはイケル

ピンチのときは「中攻撃」が役に立つ



⇦危ないときはとりあえずコレ。ヒット後は敵との距離が離れる

中攻撃の出始めに無敵時間があるということは周知の事実。だが、中攻撃は威力がそれほど高くなくメインに使うには心もとない。中攻撃の使い時は、やはり無敵時間が最大限に利用できる場面。壁際に追いつめられた時や、動きの速い敵との戦闘など、押されぎみの場面で多用すると良いだろう。

使いどころが難しい「仙術」

主人公は、レベルが上がるごとに強力な仙術を覚えていくが、なまじ種類が豊富なだけに、すべて使いこなすのは難しい。また、漠然と仙術を使うだけでは直接攻撃の方が効果的な場合もある。では、どんな場合にどんな仙術を使うと良いのだろうか？

戦局に応じた仙術を

主人公の仙術は攻撃系のものがほとんどだが、ひとくちに攻撃といってもさまざまな種類がある。敵が1ヵ所に集中している通路での戦いなどは、攻撃範囲が狭く、威力の高いもの、敵が小人数なら、相手をホーミングする系統の仙術など、戦局を判断した仙術の選択を心がけよう。消費MPの大きい仙術を連発するだけでは、肝心のときに仙術が使えなくなるぞ。

混戦に向く仙術

妖撃滅殺線

⇧通称「波動砲」。通路内での戦闘で使えば、相手は避けることは絶対にできないはず

妖撃爆炎舞

⇧攻撃範囲が広く、かつ威力もある仙術。とりあえず出しておけば2〜3人は食らってくれる

集中攻撃に向く仙術

龍炎弾

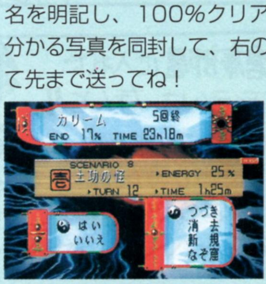
⇧スピードこそ遅いが、執拗に敵を追い回し、ほぼ確実にヒットさせることができる

なむなむ

⇧8人の式神が術者の周りを回転した後、一斉に敵に向かっていく。スピードがあり避けられにくい

先着順！シナリオ100%達成者にサイン、イラスト色紙をプレゼント！

冒頭で説明したとおり『カオスシード』では「達成率」で、自分のシナリオの進行具合を確認できる。そこで、編集部ではこれを使ってちょっとしたコンテストを開催するぞ。その内容は『カオスシード』達成率100%を記録したプレイヤー先着3名に、船戸、おおつき、有名声優のサイン入り色紙をプレゼントしちゃおうというものだ。見事100%クリアを達成した人は、郵便番号、住所、氏名を明記し、100%クリアが分かる写真を同封して、右のあて先まで送ってね！



⇦「END〜%」を写真に収めて送ろう！

⇦この3枚のどれかがキミのものに!? どれが欲しいという希望は今回はナシね

あて先は

〒105-8622
東京都港区東新橋1-1-16
TIMサターンFAN編集部
「カオス」シナリオ係まで

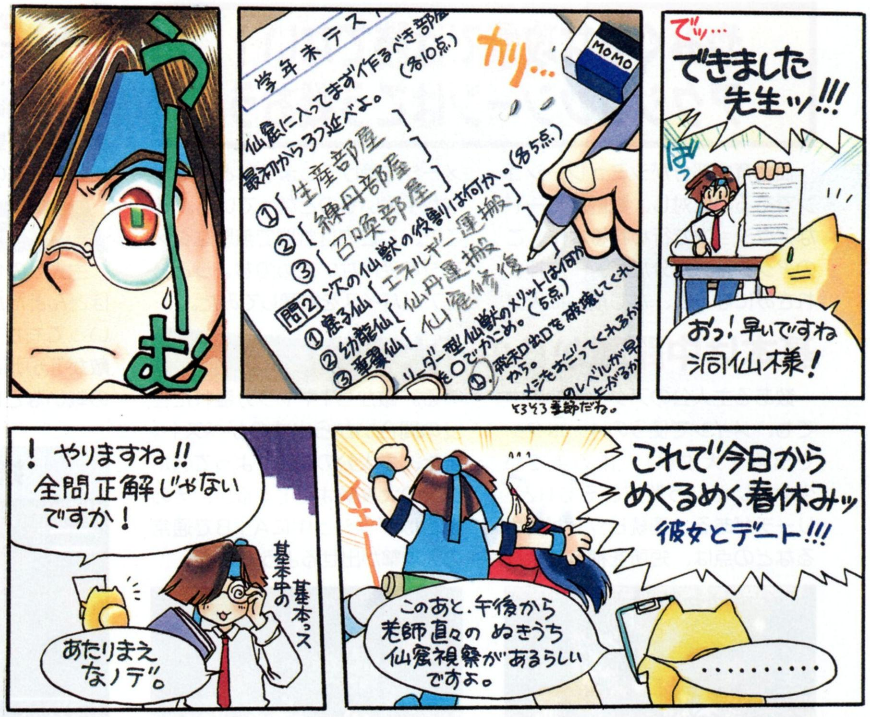
※同日に多数の応募があった場合は、総プレイ時間の短いプレイヤーの順に当選となります。また当選者は、No.7で発表します。

まんがでわかるカオスシード

仙窟より愛をこめて♥

攻略編　おおつきべるの

●お次は部屋に凝ってみよう!! の巻



COMPLETE ATTACK AND ANALYZE

この受験シーズンに、主人公も仙窟育成の勉強中？

「名無し」で0点とはツメが甘いというか、哀れというか…。老師をトラップにハメたバチが当たったのかな？

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

ついにDISC3に突入!!

AZEL™
アゼル —パンツァードラグーンRPG—
PANZER DRAGOON RPG

第2回

ストーリーも佳境に差し掛かり、ますます盛り上がりを見せる今日この頃の『AZEL』。攻略第2回を迎える今回は、DISC3の中盤までを攻略する。もちろん、アイテム位置などを記した詳しいマップ付き。運命の列車が走りだす！

発売日	発売中（1月29日）	CD枚数	4枚組
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	21・プレイデータ
ジャンル	ロールプレイング	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

前回までのストーリー

宿敵クレイメンが目指しているとされる「塔」を求めて、エッジはウルを訪れる。水没する遺跡が幾多も存在するこの地帯。遺跡の封印を解くたびに、クレイメン艦隊の急襲が･･･。並居るクレイメン艦隊を撃破し、ウルを守るガーディアン・ヌリシンハをも倒すエッジ。封印の先にある、地下遺跡に進入するまさにその時、空間に亀裂が生じ、アゼルの駆るアトルムドラゴンが登場。有無を言わさずエッジに襲いかかる！

➡地下遺跡への道が解かれるその瞬間、アトルムドラゴンが現れる･･･

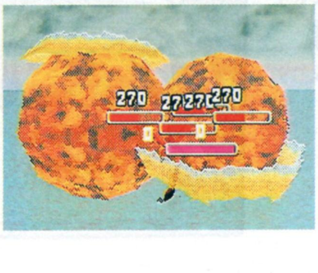
アトルムドラゴン登場！

ウル北奥部　アトルムドラゴンとの再戦 エッジとアゼルの再会

アゼル率いるアトルムドラゴンとの第2回戦。アトルムドラゴンは、護衛のような4体の物体を率いている。まずはこの物体を倒すことが先決。対策としては、ヴァデム（バーサーク）を2～3回使用するのがいい。これにより、アトルムドラゴンの攻撃力を、半減させることができる。あとは、緑or透明のゾーンでゲージを最大までためつつ、背後にまわり込み、先行入力で弱点を攻撃しよう。

アトルムドラゴンの攻撃で注意すべきはギィリク。予測がつきにくいので、受けてしまったら、即体力を回復すべし。

⬆アトルムドラゴンの周りを取り巻く護衛機のような物体。別名ファンネル？　これを倒すために･･･



⬇ヴァデムを使用。ヴァデムが使えない場合は、ヴァドでも可。くれぐれも体力の残量には要注意

⬇ビクシオマ以上に強力なギィリク。体力を回復できるように、常にゲージをMAXまでためておこう

そして2人は地下へ落ちていく･･･

©SEGA

ウル地下遺跡 全4階層からなる地下遺跡 2人はドラゴンなしで脱出を試みる

アゼルと共に地下遺跡に落ちてしまったエッジ。お互いドラゴンともはぐれてしまう。そんななか2人は、地下遺跡を出るまで一時的に共同戦線を張ることで同意。フローターに乗り内部へ進む。マップ中のⒻはフィールドマップ、Ⓢはセーブポイントを表す。

動けなくなったアゼルを助け、遺跡脱出のため協力することを誓う

地下1階

地下深くからエレベータを使う以外、地上に出る方法はないとアゼルは言う。というわけで、地下深くへ突き進むことが、地下遺跡での目的。Ⓐにはゲート1があり、先に進めない。ここは、ⓐにあるゲートキー1を入手すると、先に進めるようになる。同様に、Ⓑのゲート2にもⓑにあるゲートキー2が対応。これで地下2階に行くことが可能だ。

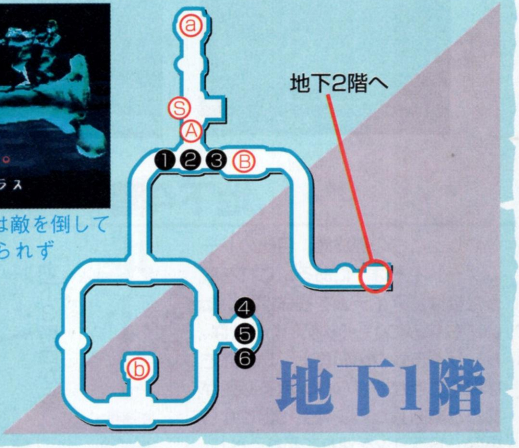
ここ地下遺跡で登場する敵は、あまり強力ではない。ゲージを最大までためたのち、弱点や耐性に対応した攻撃を行えば問題なし。

ゲートを通ることで先に進むことになる

地下遺跡では敵を倒しても経験値は得られず

入手可能アイテム

①ブルーグラス×9	④スロウクリア×2
②フラッシュ×5	⑤ワイド×1
③イエローグラス×4	⑥ヴァドチップ×2



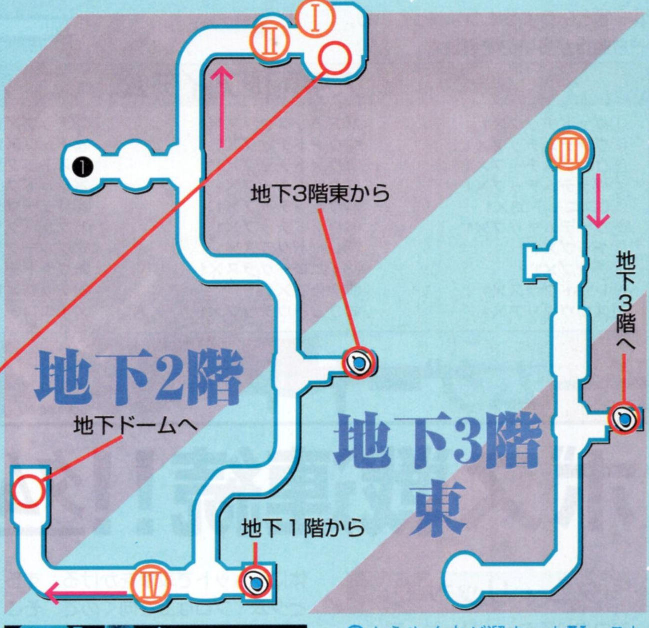
地下2階～地下3階東

このエリアで目指す場所は、地下ドームへの入口。地下2階の南西にある地下ドーム入口へたどり着くには、2階と3階東を何度も行き来しなければならないのだ。手順としては、すばりⅠ→Ⅱ→Ⅲ→Ⅳと進めばいい。問題なく地下ドーム入口に着くはず。ちなみに矢印は、一方通行の下り坂を意味する。

Ⅰには攻性生物の実験場のあとがあり、ここに到着すると、アゼルがドラゴンや自分について語りだす。旧世紀の一端がついに判明･･･。

入手可能アイテム

①レウコ×1



地下3階につながる穴が複数ある。状況により水が溜まることも

実験上で廃棄された攻性生物。ドラゴンの原形か？

Ⅰにあるスイッチにアクセスすると、Ⅱに溜まっている水が消滅

水が消え、地下3階東へと続く穴が空いている。ここを進み･･･

Ⅲにある貯水スイッチにアクセス。Ⅳの穴に水が溜る

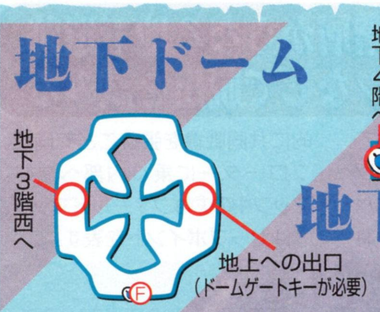
ようやく水が溜まったⅣ。これで地下ドーム入口に行ける

地下ドーム〜地下3階西

地下ドームには、地上につながるエレベーターがある。しかし現時点では、ドームゲートキーがないため使用不可能。ドームゲートキーを求めて、さらに地下を目指す。

➡地上への出口がある地下ドーム

地下3階西は、Ⓐの位置にゲート3があり、先に進めない。ⓐにあるゲートキー3をGETすることで、先に進めるようになる。

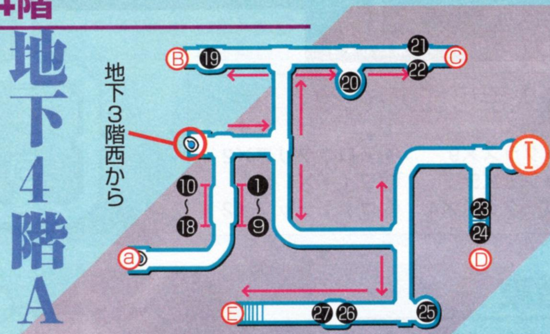


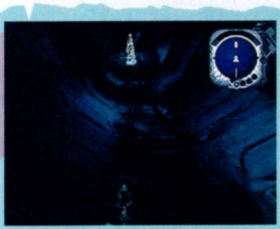
⬅登場する敵は、地下1階から変わらずタルメランとデルメランが多い。タルメランにはホーミングレーザー、デルメラにはショットがそれぞれ有効

地下4階

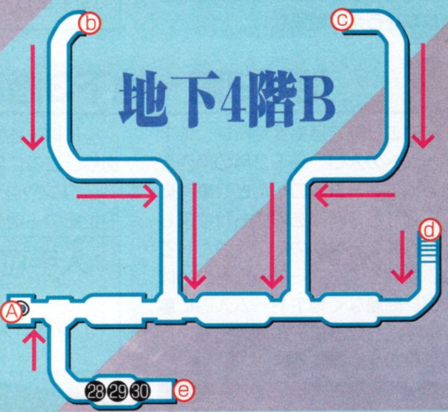
やっとこさの最終階。目的のドームゲートキーは I にある。これを取った後は、アイテムを残さず拾いたい。ちなみに①〜⑨のアイテムは、レーザーランクの関係上、現時点では取ることができない。取る必要があると判断したら、地上に出てから再度、ドラゴンを連れて訪れるべし。

通路のつながりとしては、Ⓐ→ⓐ、Ⓑ→ⓑというようにつながっている。一方通行が多いので要注意。





⬅一方通行の下り坂で構成されている



入手可能アイテム

①ヴァドチップ×1	⑪ストップクリア×1	㉑チップ×1
②ヴァデムチップ×1	⑫ヴァドチップ×1	㉒チップ×1
③ヴァデムチップ×1	⑬ヴァドチップ×1	㉓ストップクリア×2
④ヴァデムチップ×1	⑭ヴァドチップ×1	㉔レッドグラス×2
⑤Dユニット08×1	⑮ヴァドチップ×1	㉕リューヴチップ×2
⑥ヴァデムチップ×1	⑯ヴァドチップ×1	㉖ブルーグラス×1
⑦チップ×1	⑰レッドグラス×1	㉗ブルーグラス×1
⑧チップ×1	⑱イエローグラス×1	㉘ヴァドチップ×1
⑨レッドグラス×1	⑲チップ×1	㉙チップ×1
⑩スロウクリア×1	⑳リューヴチップ×1	㉚イエローグラス×1

ドームゲートキーを持って地下ドームへ行くと・・・

ボス戦連続！！タム・リッサ戦＆タム・バシレウス戦

タム・リッサ戦

空中にいるタム・リッサ。実は非常に簡単に倒せるのだ。

まず床に落ちてくるタム・プロ4体にショットで攻撃をかける。するとタム・プロは上を向くので、そこをホーミングレーザーで攻撃。するとタム・リッサが上空を攻撃するのだ。撃破間違いなし。

⬇まずはショットで攻撃して、タム・プロすべてに上を向かせる

⬇あとは、タム・プロが自然に攻撃してくれる。なんなく勝利！

タム・バシレウス戦

ドラゴン合流後に戦うことになるタム・バシレウス。弱点は尻尾の辺りにある。普段は尻尾にタム・プロがくっついているので、攻撃しずらい。タム・プロがはがれたのを見計らって、集中攻撃をかけていこう。あとは体力回復をまめに行えば、負ける要素はないはず。

⬇頭部を攻撃することもできる。頭部だけを倒すことも可能

⬇下部を倒せば自動的に頭部も崩れていく。弱点を集中攻撃せよ

ゾアの街・神聖区

塔の情報を求めて再びゾアの街を訪問

ウル地下遺跡を脱出したあとは、キャンプを訪れよう。すると、キャンプにパエットがおり、塔に行くための情報を教えてくれる。

パエットに会ったあとは、ゾアの街（開放区）へ向かう。そこで、入口付近にいる太った男に話しかけると、神聖区に入るためのパスをくれるのだ。あとは、門から神聖区に入場すればいい。

⬆開放区の入口でパス（神聖区へのパスポート）をもらう

⬇開放区内の門から神聖区に入る

バイマンとの取り引き

神聖区において、司祭につぐ実力者として名の知れるバイマン。パエットの父親でもある。

そんなバイマンから、なぜか神聖区へのパスを渡されたエッジ。

とりあえずバイマンを訪問。するとバイマンから、ゾアの街をねらう帝国軍を倒してくれと依頼される。報酬として、街の遺跡を見せてもらうことで話がまとまる。

⬆あまり感じのよくないバイマン。エッジは、ドラゴンの力を持って街を救ってくれと頼まれる。ちなみにパエットとの親子仲は、最悪

⬆塔の情報を知るためバイマンの頼みを受ける。裏がありそうだが…

帝国軍空中戦艦駐屯地

建造物を破壊し戦艦ヴリトラを迎え撃つ

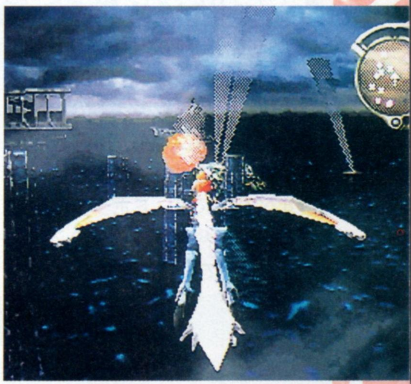
帝国軍が多数存在する駐屯地。ここを潰せば、ゾアをねらう帝国軍が壊滅する。

ここ、帝国軍空中戦艦駐屯地では、ひたすら建造物を破壊することに専念しよう。建造物を破壊し続けると、空中城塞・ヴリトラが襲いかかってくる。とりあえずは、このヴリトラを倒すことが目的。

入手可能アイテム

ブルーグラス×5	ペインクリア×10
イエローグラス×4	スタンクリア×4
レッドグラス×3	チップ×10
エクセルグラス×2	ヴァドチップ×5
ブルーマナ×2	オイルタブレット×8
イエローマナ×2	シェルプレート×3
レッドマナ×1	

➡多数の建造物が存在する。もちろんアイテムもたくさんある。出現する敵は、以前に戦ったものが大多数



帝国軍大型空城塞・ヴリトラ戦

第1段階

副砲の攻撃が、非常に強力なヴリトラ。右の写真中の右下、赤と青のシマシマの部分を攻撃すると、一時的に副砲を止めることができるのだ。他に注意すべきは、対攻性生物弾。これを受けたら、ペインクリアなどですぐに回復しよう。

ヴリトラ自体には、写真下部中央の部分を攻撃しないかぎり、ダメージを与えられない。お忘れなく。

⬆写真位置（レーダー参照）からの下部中央に対する攻撃のみ、ダメージを与えられる

第2段階

第1段階を撃破すると、ヴリトラは第2段階へチェンジする。この第2段階の攻撃で、もっとも注意すべきものは、主砲による攻撃。受けると大ダメージは必死だ。この主砲による攻撃は、準備時間があるので、主砲攻撃の準備に入った際に、ハンヴォルグ（バーサーク）を使用すればいい。これで完全に防げるはず。

攻撃としては、中央の弱点部分にホーミングレーザーで攻撃するのが基本。バーサークも併用すべし。

⬆主砲の充填に時間がかかる場合は、装甲を閉じてくる。この場合は、バーサーク攻撃のみ有効

目標ゾア!!頼みはエッジのみ・・・

ヴリトラを倒すと、駐屯地全体が警戒レベル2に移行する。

この状況ですべきことは、中央に位置する司令部を破壊すること。司令部を破壊すると、警戒レベル2が緊急事態に。そして、中央北にある発射基地に行くと…。

ゾアを狙う巨大な墳進弾が、ついに発射。もちろん止めない限り、ゾアの壊滅は間違いない…。

➡司令部を破壊。これにより緊急事態に移行する。ゾアの危機が刻々と・・・

➡恐怖の墳進弾が発射。エッジの双肩にゾアの運命がのしかかる

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

それぞれの得意種目で新記録を叩き出せ!!

Winter Heat SEGA SPORTS

ウインターヒート

発売日	発売中（2月5日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	5800円
ジャンル	スポーツ
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	4人同時
対応周辺機器等	マルチターミナル6
バックアップメモリー	36・プレイデータ
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

今号では各キャラクタの能力を徹底検証。得意種目との関係をよく理解し、記録を伸ばすためのちょっとしたテクニックを伝授していくぞ!!

ただ連打するだけでは駄目！記録成就のための知識を伝授!!

まずは記録成就のための下準備から始めよう。オプションでボタンの数、配置を変更するのだ。アクションボタンを1ヵ所好きな位置、押しやすい位置に配置し、残りすべてをスピードボタンに設定する。後は各キャラクタの必要な知識を覚えて競技に臨もう。

至る所にスピードボタンを

記録更新のための注意点

ここでは、各競技の特に注意してほしいという点を解説していく。このポイントを押さえておくだけでも、アルペン種目なら1～2秒、またノルディック種目なら数十mは変わるので見逃すな!!

スキージャンプ

ジャンプ競技は、とにかく着地が大事。ギリギリ成功するか失敗するかの瀬戸際まで我慢してから着地するように心がけよう。

何度も失敗してタイミングを覚えるのも吉

スピード系アルペン種目

ダウンヒルなどのアルペン種目は、滑降中方向ボタン上で加速するため、つねに直線にラインを取り、長く加速できるようにする。

コースマップを先に覚えておく必要がある

スケート種目

スケート種目は、ゴール手前でのアクションボタンを忘れないように。タイミングが難しいので練習してタイミングを覚えよう。

タイミングはかなりシビアだ

得意種目だとここが変わる

ここでは、各キャラクタの得意種目が、競技にどのような影響を及ぼすかを解析するぞ。得意種目といっても、よほど上手くキャラクタを扱わないと成果は望めないので、とにかく何回もプレイだ。

●スキージャンプ●

ジャンプを得意としている選手は、踏み切り前の助走速度に能力の差がでる。つまりMAXスピードで踏み切りしやすいということ。

●ショートトラックスケート●

得意選手は、方向ボタンによる進路操作の移動速度が速い。つまり滑走中、他の選手をブロックし易いということになる。

●スラローム●

スラロームの得意選手は、旗門を倒すとき（GOOD時）の減速率が小さくなっているためタイムロスが少なくてすむ。

●ボブスレー●

ボブスレーを得意としている選手は、スタートダッシュで能力の差が現れ、ゲージ増加率が多少大きくなるようになっている。

●スノーボード●

スノーボードが得意な選手は、他の選手よりも直滑降時の最高速度が速い。ラインを直線的に攻めれば、他の選手を圧倒する。

●スピードスキー●

スピードスキーの得意選手は、MAXスピードが速いというわけではない。その優位性はスピード加速のし易さにある。

●ダウンヒル●

ダウンヒルを得意としている選手は、滑走時の加速が他の選手より長けている。コースマップさえ覚えればかなりのタイムが狙える。

●スケルトン●

スケルトンの得意選手は、ボブスレーとは異なり滑走中に減速した際の復帰（再加速）が他の選手よりも秀でている。

●エアリアル●

エアリアルの得意な選手は、助走の連打値の増加率と技のキレを決定する連打値の増加率が大きくなるようになっている。

●スピードスケート●

スピードスケートの能力の差はコーナリングに現れ、得意選手は、転倒までの限界スピードが他の選手を上回っている。

●クロスカントリー●

クロスカントリーを得意としている選手は、スタミナの減少率が小さいだけでなく、減少してしまったときの回復も早い。

©SEGA

各キャラクタの能力を総チェック！ この選手でこの種目を鍛えろ!!

『ウインターヒート』に出場する8人の選手たちは、それぞれの得意競技から4つのタイプに大別することができる。また、同じタイプに分類される選手同士でも、得意種目がまったく同じというわけではないので、覚えておこう。

一つ一つの記録を大事に作っていくようにしよう

万能型（allround）

万能型は、まんべんなくどの種目に対しても平均点以上を狙うことができるバランスのとれたタイプ。工藤 丈、リック・ブレイドがこれに分類される。

アルペン型（alpine）

スキーやスノーボードの滑降、回転種目を得意としていて、カール・ヴァイン、エレン・レジアーニがこのタイプに属する。

ノルディック型（nordic）

ヨハン・ステンセン、アレクセイ・リゲルがこの種に分類され、主にジャンプやクロスカントリーなどのノルディック種目を得意としているタイプである。

スケート型（skate）

スケート型は、その名の通りスケート種目を得意としている選手。このタイプに属している選手は、黄 莉、B.B.である。

工藤 丈（日）

リックと同様に万能型である工藤 丈。得意種目はスノーボードやスキージャンプである。中でも注目したいのがスノーボードであり、記録を狙うならこの競技。スノーボードでは積極的に方向ボタン上で加速して、速度をMAXまで上げて滑れるようにしよう。

わずかな差だが、滑降中の加速力で勝負

狙うならコレ!! スノーボード スキージャンプ

リック・ブレイド（米）

均整のとれた筋肉と天性のカンでウインタースポーツも器用にこなすリック・ブレイド。力の必要な競技、華麗な競技など、多方面でその才能を開花させている。どの種目でも平均以上の点は狙って行けるが、特にボブスレーとエアリアルではかなりの記録が狙える。

高い試技をがんがん狙っていくように

狙うならコレ!! ボブスレー エアリアル

カール・ヴァイン（独）

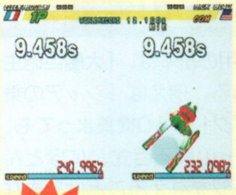
ダウンヒルやスラロームなど、スキーの花形競技で目立ちまくるカール・ヴァインは、ダウンヒルが非常に得意だ。また、比較的地味な競技のショートトラックスケートは不得意である。ダウンヒルは得意であるがゆえに、操作が難しいのでひたすら練習すべし。

減速率が小さいとはいえミスをしたらダメ

狙うならコレ!! ダウンヒル スラローム

エレン・レジアーニ（仏）

カールと同じようにアルペン型種目を得意としているエレン・レジアーニ。特に得意としている競技はスピードスキーとスノーボードである。また、スタミナ派ではなく、スピード派である彼女は、長距離種目のクロスカントリーを大の苦手としている。



もはや何も言わずに記録がでるまで超連打

狙うならコレ!! スピードスキー スノーボード

ヨハン・ステンセン（ノルウェー）

『ウインターヒート』から出場することになったヨハン・ステンセンは、ノルディック種目が得意。特にその身体を利用してのクロスカントリーでは、圧倒的な強さを見せつけるぞ。逆にその大きな身体が不利なのか、ショートトラックスケートを不得意としている。

あまり無理をしてペースを崩さないように

狙うならコレ!! クロスカントリー

アレクセイ・リゲル（露）

ヨハンと同様に、ノルディック種目を得意としていほか、ソリ競技のボブスレーとスケルトンを非常に得意としている。ただし、体重の重さが裏目にでてしまい、エアリアルは非常に苦手。記録を狙うなら力とタフさを上手くいかせるボブスレーとスケルトンだ。

スタートで失敗したならすぐにやり直そう

狙うならコレ!! ボブスレー スケルトン

黄 莉（中）

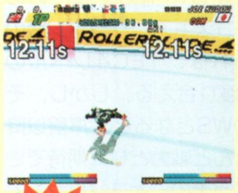
スケート型の選手としてスピードスケートを得意とするほか、ショートトラックスケート、エアリアルにもその能力を発揮する。ただ、始めたばかりのスケルトンには手こずっている。記録を狙うなら小さい身体を利用してのショートトラックスケートが一番よい。

つねにインをついて相手をブロックしろ

狙うならコレ!! ショートトラックスケート エアリアル

B.B.（英）

B.B.は、スケート種目の中でもスピードスケートを非常に得意としている。また、スケート型であるが、ソリ競技のスケルトン、ボブスレーにも平均以上の成果を望むことができるぞ。苦手種目はスキージャンプである。記録はスピードスケートで狙おう。



コーナーを抜ける少し前から連打を開始

狙うならコレ!! スピードスケート

攻略 COMPLETE ATTACK & ANALYZE

SDガンダム GCENTURY S

各種データでMS戦を制する

歴代の「ガンダム」に登場した300種類以上のMSが登場する本作。今回の攻略は、そのMSの活用法を解説するぞ。

SDガンダム ジーセンチュリースーパー

発売日	発売中（2月11日）
発売元	バンダイ
開発元	バンダイ
価格（税別）	6800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	4人同時
対応周辺機器等	マルチターミナル6
バックアップメモリー	421・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

MS・WSの生産と育成のコツ&データを解説する

本作の戦術は、MSを中心に行われる。軍勢同士の収入が互角ならば、どのMSを量産し、活用するかが勝負の分かれ目となる。ここでは、MSの活用に関する基本的な知識、アドバイスを述べる。

MSの生産は「大艦巨砲主義」で

MS運用の基本は、「大艦巨砲主義」にある。例えば「シャアの乗るゲルググ」が10機集まっても、「ビーチャの乗る百式」にほとんどダメージを与えることはできないのだ。そのため、MS戦は少数精鋭。現状で生産できる最も強力なMSを量産するのがベストなのだ。その他としては、占領用に移動力の高いMS、MAP兵器を所有するMSを必要に応じて量産しておけば問題ないだろう。

⬆MAP兵器も見逃せない要素。特に広範囲MAP兵器は戦況を変える

⬆TEC5レベルの大型MSは、TEC3程度のMSでは相手にならない

WSは輸送船で代用

MSを運搬、補給するためのWS。ドゴスギア、グワダン級のWSであれば、TEC4レベルのMSとも渡り合える。しかし、それ以下のWSとなると、序盤以降ではほとんど戦力として期待できない。いっそのことユソウセンで間に合わせてしまうのもいい。ユソウセンのコストは3000。これに対し、さしたる戦闘力を持たないホワイトベースですらコストは15000。故に、通常はユソウセンを使い、資金がたまった後に強力なWSを造るのが効率的だ。

⬆高TECのWSは戦力として期待できる

軍団の中核にはエースパイロットを

MS戦や占領戦など、戦闘シーンを生き残ればパイロットは1の経験値を獲得する。この経験値が2たまるたびにパイロットは1レベルアップ。レベルが上がれば、MSの攻撃力や防御力、旋回力などが上昇し、より有利に戦闘を進めることができるようになるのだ。中盤以降、強力なMSを生産できるようになったら、高レベルパイロットのMSを、強力なMSに交換していこう。

出世して強力MSに

階級の上昇に必要な個人ポイントは、領地の占領や戦闘で得られる。個人ポイントをため、高階級専用MSに乗り換えよう。

下は出世に必要なポイントと、その階級の敵を倒したときに得られるポイントの一覧。右は占領時に得られるポイントの一覧だ。

占領地	個人P
本拠地、大基地	20
中基地、大都市	10
小基地、砲台、中都市、ソーラーミラー、コロニー、コロニーレーザー、カイラスギリー	5
小都市	3
シャトル基地	2
廃棄コロニー、エンジェル・ハイロウ、リーブラ、5thルナ、アクシズ	1

階級	伍長	軍曹	曹長	少尉	中尉	大尉	少佐	中佐	大佐	少将	中将	大将
得られるP	2	3	4	5	6	7	8	9	10	12	15	20
必要P	−	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55

NTは突然変異で

ファンネルの使用や、NT攻撃に必要なNT値。レベルや階級と違って、NT用の乗り換えMSは存在しないが、ほとんどの軍団にNT値が必要な武器を持つMSが存在する。中には、クイン・マンサを始めとしたTEC5レベルMSも存在するため、NT値は強力な武器となり得る。NT値の上昇は下表の通り。これ以外に、戦闘時に64分の1の確率でNT値が20上昇することもあるぞ。

倒した相手	LV1	LV2	LV3	LV4	LV5	Ace 1	Ace 2	Ace 3
上昇NT値	1	2	3	4	5	10	12	15

⬅NT値を必要とするMSは特にアクシズが多い

⬆NT攻撃の射程はNT値次第

各軍団MS、WSの全データを公開する

ここからは、各軍団の全MS、WSデータを紹介していく。ユソウセンやHLVなど、各軍団共通のWSは最後にまとめてある。なお、表中MAP兵器後の（）内はそのMAP兵器の攻撃力である。

連邦軍 MS数 25 WS数 10

最多ユニット数を誇る連邦軍。最強MSのGP03が宇宙専用なのは残念だが、最強の量産機GP03-Sや、移動力の高いGP01など、用途に応じた高性能な機体があるのが魅力だ。また、AceはF91に乗り換えれば実力を発揮してくれるだろう。

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	ボール	200	1	64	1	1	5	4	−	−	射程3
1	ジム	500	1	72	2	1	8	12	10	4	
1	アクアジム	600	1	72	2	1	7	10	11	8	
1	ジムキャノンⅡ	700	1	72	2	2	6	8	12	4	射程3
1	ガンタンク	1000	2	98	1	2	14	−	−	8	射程4
1	RX-79ガンダム	1000	2	98	2	4	12	24	24	6	
1	ガンキャノン	1300	2	104	2	3	18	−	24	6	射程3
1	ガンダム	2000	3	136	2	4	18	20	24	6	
2	ジムカスタム1	1000	1	98	2	5	16	18	12	6	Aceで交換
2	ジムⅢ	1000	1	98	4	2	16	20	20	8	
2	ガンキャノンD	1000	1	84	2	4	12	20	−	4	射程3
2	ジェガン	1500	1	114	2	4	19	24	16	6	曹長で交換
2	シャクルズ	1500	1	114	3	4	19	24	16	6	シナリオのみ登場
2	ガンダイバー	1500	2	98	2	4	16	22	24	18	
2	ヘビーガン	1800	2	120	2	4	12	16	16	5	
2	G・キャノン	1800	2	142	2	4	14	14	12	10	射程4
2	Gファイター	2000	1	120	3	3	24	−	20	−	
2	ガンダムアレックス	2200	3	144	2	6	16	22	24	20	
2	GP01フルバーニアン	3500	1	134	2	10	27	33	22	12	
3	リ・ガズィ	3800	2	138	2	8	27	28	31	12	可変
3	リ・ガズィMA	3800	2	138	3	10	30	−	38	−	可変
4	ガンダムF91	6000	3	170	2	20	40	50	60	30	Aceで分身可能
4	νガンダム	6000	3	170	2	20	38	42	40	36	NT攻撃
4	ブルーディスティニー	7000	3	200	3	24	40	50	40	45	
5	GP03-Sステイメン	3800	1	144	3	20	38	46	40	−	
5	GP03デンドロビウム	8900	3	280	2	30	43	55	64	45	MAP兵器(200)
1	ミディア	1200	1	120	1	1	−	6	−	10	運搬(2)・補給
1	コロンブス	2000	1	160	1	1	−	6	−	−	運搬(2)・補給
1	サラミス	4000	2	285	1	1	10	6	8	−	運搬(2)・射程3
1	マゼラン	9000	2	390	1	2	12	10	10	12	運搬(2)・射程4
1	ホワイトベース	15000	2	350	1	2	15	10	10	25	運搬(5)・射程4
2	ガルダ	4000	2	240	1	1	−	10	10	20	運搬(6)
2	アルビオン	18000	2	350	1	3	16	12	12	25	運搬(4)・射程4
3	クラップ	20000	2	360	1	8	30	25	28	−	運搬(5)・射程5
4	ラー・カイラム	35000	3	460	1	16	45	35	40	−	運搬(7)・射程6
4	ラビアンローズ	40000	4	380	1	1	−	20	20	−	運搬(6)・補給

エゥーゴ MS数 15 WS数 5

エゥーゴはZやZZなど、強力なMSが豊富。Ace専用機では、フルアーマーZZにネェル・アーガマという最高級のMSとWSが用意されており、終盤では大きな力を発揮してくれるだろう。

反面、TEC3レベル以下の層が薄く、序盤〜中盤は苦しい展開になる。TEC3唯一の量産機ディジェは残念ながら地上専用MS。エゥーゴで戦うには、前半をどう突破するかにかかっている。

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	アクアジム	600	1	72	2	1	7	10	11	8	
1	ジムⅡ	800	1	76	2	1	10	14	10	4	
2	ネモ	900	1	96	2	5	15	19	15	4	
2	ドダイカイ(ネモ)	900	1	96	3	5	15	19	15	4	シナリオのみ登場
2	ジムⅢ	1000	1	98	2	4	16	20	20	8	
2	メタス	1000	1	100	2	3	14	20	−	−	可変
2	メラスMA	1000	1	100	3	3	14	−	−	−	可変
2	ガンダムMK-Ⅱ	1000	2	144	2	4	18	24	24	8	
2	リックディアス	1400	1	112	2	5	18	22	22	6	
2	ガンダイバー	1500	2	98	2	4	16	22	24	18	
3	スーパーガンダム	1000	2	155	2	10	30	34	25	14	Aceで交換
3	ディジェ	3500	2	139	2	11	27	35	30	14	
4	百式	6000	2	150	2	20	38	46	38	18	MAP兵器(180)
4	Zガンダム	6500	3	160	2	20	40	45	45	28	可変・MAP兵器（160）
4	ウェイブライダー	6500	3	160	3	20	40	−	55	−	可変
4	ZZガンダム	7000	3	178	2	22	42	47	55	30	可変
4	Gフォートレス	7000	3	178	3	18	42	−	−	30	可変
4	フルアーマーZZ	7000	3	220	2	35	45	60	65	40	Aceで交換ビームコート
1	サラミス	4000	1	285	1	1	10	6	8	−	運搬(2)・射程3
2	ガルダ	4000	2	240	1	1	−	10	10	20	運搬(6)
3	アーガマ	27000	2	380	1	9	29	24	24	35	運搬(5)・射程5
4	ラビアンローズ	40000	4	380	1	1	−	20	20	−	運搬(6)・補給
4	ネェル・アーガマ	50000	3	450	2	14	48	34	30	40	Aceで交換・運搬(6)・MAP兵器(250)

リガ・ミリティア MS数 8 WS数 5

エゥーゴ同様、TEC3以下の中堅MSに恵まれない軍団。V2を量産できれば問題ないのだが、それまでVガンダムで持ちこたえなければならず、苦戦は免れない。使い勝手のいいWS、ホワイトアークを有するが、それだけでは…。

⇦使い易いWS。しかし、戦闘には向かない

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	ジャベリン	1200	1	78	2	2	12	16	30	4	
1	ジェムズガン	1200	1	82	2	2	12	16	−	4	
1	ガンイージー	1900	2	104	2	1	16	16	10	4	
2	ガンブラスター	1800	1	108	2	4	20	18	18	28	Aceで交換
2	Vガンダム	2000	2	120	2	4	18	22	−	9	可変
2	VガンダムMA	2000	2	120	3	3	18	−	−	9	可変
3	V'ガンダム	4600	2	148	2	10	24	30	30	38	可変
3	V'ガンダムMA	4600	2	148	3	9	24	30	24	38	可変
4	V2ガンダム	8000	4	180	2	20	40	45	55	20	可変・MAP兵器(160)
4	V2ガンダムMA	8000	4	180	3	19	40	−	55	20	可変
5	V2アサルトバスター	8200	4	210	2	30	44	50	70	60	Aceで交換・MAP兵器(230)
2	ホワイトアーク	8000	2	240	2	3	12	−	8	−	運搬(4)・射程3
3	クラップ	20000	2	360	1	8	30	25	28	−	運搬(5)・射程5
4	ラー・カイラム	35000	3	460	1	16	45	35	40	−	運搬(7)・射程6
4	ラビアンローズ	40000	4	380	1	1	−	20	20	−	運搬(6)・補給
4	リーンホースJr	52000	4	520	1	16	48	38	30	−	運搬(7)・射程6

シャッフル同盟 MF数 12 WS数 0

強力なMF（モビルファイター）を数多く有するシャッフル同盟。WSを持たないものの、TEC3以上のMFは豪華なメンバーである。

なお、一部のMFが持つモード発動は攻撃力、防御力が約2倍となり、機動力も上昇するが、戦闘終了時にENが半分になる。

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	ノブッシ	500	1	74	2	1	8	16	−	4	
2	ガンダイバー	1500	2	98	2	4	16	22	24	18	
3	ボルトガンダム	4300	3	180	2	12	20	13	38	−	
3	ライジングガンダム	4600	2	128	2	10	27	11	38	14	
3	ガンダムマックスター	4600	3	138	2	10	27	38	40	−	
4	マンダラガンダム	6000	4	200	2	30	45	65	−	−	
4	ノーベルガンダム	8000	3	154	3	20	30	50	−	Bモード	
4	ガンダムシュピーゲル	8000	3	156	3	18	32	45	35	45	
4	ドラゴンガンダム	8000	3	170	2	20	26	45	55	40	
4	ガンダムローズ	8500	3	160	2	18	25	45	40	−	NT攻撃
4	シャイニングガンダム	9000	4	174	2	20	32	50	60	Sモード	MAP兵器(170)
5	ゴッドガンダム	9900	4	245	3	35	48	60	80	Hモード	Aceで交換・MAP兵器(270)

コロニー国家連合 MS数 17 WS数 0

コロニー国家連合は、シャッフル同盟同様、強力なMSを数多く持つものの、WSを持たない。

この軍団最大の特徴は、W0やX、XXが持つマップ兵器の攻撃力にある。そのどれもが広い範囲、200を越える威力を持ち、戦況を変えるほどの力を持つ。対人戦での乱用は控えよう。

⇧ゲームバランスを崩すほどの威力

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	リーオー	500	1	72	2	1	8	12	14	−	
1	バイシーズ	700	1	70	2	1	8	−	10	12	
1	エアリーズ	700	1	72	2	1	8	−	6	8	
2	マグアナック	1800	2	114	2	4	16	24	−	8	
3	トーラス	3500	1	124	2	10	26	−	36	−	可変
3	トーラスMA	3500	1	124	3	9	26	−	36	−	可変
4	ガンダムデスサイズ	8000	3	165	2	18	32	48	−	25	
4	シェンロンガンダム	8000	3	165	2	20	30	52	55	38	
4	ガンダムヘビーアームズ	8000	3	170	1	22	38	30	38	42	
4	ガンダムサンドロック	8000	3	185	2	24	40	42	35	22	
4	Wガンダム	8500	3	164	2	22	42	48	60	35	可変・MAP兵器(170)
4	WガンダムMA	8500	3	164	3	20	42	−	60	−	可変
4	ガンダムX	9800	4	230	2	30	55	55	−	38	MAP兵器(280)
5	ガンダムエアマスター	9600	4	210	3	30	50	−	−	35	可変
5	ガンダムエアマスターMA	9600	4	210	3	30	50	−	−	35	可変
5	ガンダムレオパルド	9600	5	240	1	34	48	45	50	55	
5	ガンダムデスサイズヘル	9600	3	240	2	30	35	65	−	30	Aceで交換
5	アルトロンガンダム	9600	3	240	2	32	35	65	70	45	Aceで交換
5	Wガンダム0	9700	4	235	2	30	45	50	80	−	Aceで交換・MAP兵器(210)・可変
5	Wガンダム0MA	9700	4	235	2	25	45	−	80	−	Aceで交換・可変
5	ガンダムXX	9900	4	250	2	40	60	70	80	38	MAP兵器(250)

ジオン公国軍

MS数 26 WS数 7

連邦軍と並んで、所有MSの最も多いジオン公国軍。Ace、階級交換専用、NT武器、MAP兵器など、可変以外のあらゆるMSが揃っている。しかし、初代「ガンダム」の敵役だけあって、そのどれもが旧式MSぞろい。他軍に比べ、実力的にはかなり低いと言わざるをえないだろう。最強MSイフリートと、乗り換え専用MSのゲルググJ以外は、主力たりえる力を持たない。特に中盤はケンプファーに頼るしかなく、MS戦はかなり不利である。戦場が宇宙なら、ビグザムの量産に勝負を賭けてみるのもいいが…。

MAP兵器を持つビグザムだが、能力は低い

ほとんど趣味のWS、ドロス。これだけのMSを運搬できるのはいい

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	旧ザク	300	1	68	2	1	8	10	10	−	
1	ザクII	500	1	72	2	1	8	10	10	12	
1	グフ	500	1	72	2	2	6	12	18	10	
1	ドダイYS（グフ）	500	1	72	3	2	6	−	18	10	シナリオのみ登場
1	アッガイ	600	1	70	2	1	8	8	10	−	
1	ザクレロ	700	1	80	2	1	10	8	8	−	
1	ズゴック	800	1	78	2	1	10	12	12	−	
1	ドム	800	1	80	2	2	10	10	−	4	
1	ゴッグ	800	1	88	1	2	10	10	12	−	
1	ズゴックE	1100	2	88	2	4	20	20	16	24	Aceで交換
2	ザクIIFZ	800	1	98	2	4	16	20	26	20	Aceで交換
2	ザクIIS	800	1	98	3	4	16	20	20	14	少佐で交換
2	ゲルググ	1000	1	98	2	4	14	6	16	−	
2	ハイゴッグ	1000	2	98	2	5	16	22	14	24	Aceで交換
2	ギャン	1000	2	104	2	9	12	24	14	−	大佐で交換
2	ズゴックS	1100	1	88	3	4	16	24	20	−	少佐で交換
2	ビグロ	1800	2	128	3	4	20	14	18	−	
2	ケンプファー	2000	2	130	2	7	12	20	34	6	
3	ゲルググS	3100	1	128	3	5	20	10	24	−	大佐で交換
3	ゲルググJ	3300	1	132	2	10	23	9	25	14	Aceで交換
3	ゾック	3400	2	140	1	12	26	20	30	35	
3	グラブロ	3700	3	178	2	12	−	24	26	30	射程5
3	エルメス	3800	2	160	2	8	26	−	20	−	NT攻撃
3	ビグザム	6000	3	200	1	1	26	20	30	20	MAP兵器(120)
4	ジオング	4000	3	164	2	8	20	26	20	26	NT攻撃・EN0でジオングヘッドに
5	イフリート	7500	3	220	3	30	40	55	45	−	
1	ファットアンクル	1200	1	120	1	1	−	6	−	10	運搬(3)・補給
1	パゾク	2000	1	154	1	1	6	−	−	−	運搬(4)・補給
1	ムサイ	4000	2	285	1	1	10	7	10	−	運搬(3)・射程4
1	ザンジバル	15000	2	350	1	2	15	10	20	25	運搬(5)・射程4
2	ガウ	4000	2	230	1	4	16	10	10	20	運搬(5)・射程3
3	ドロス	42000	3	420	1	4	26	24	20	25	運搬(9)
4	グワジン	42000	3	550	1	16	40	30	30	−	運搬(7)・射程6

ネオジオン

MS数 10 WS数 3

ユニット数は少ないが、TEC1~5までバランスよくMSを持つネオジオン。量産するMSには困らないことだろう。

この軍の特徴は、ヤクトドーガ以上のMSが全てファンネルを所有していること。NT値の高いパイロットがいれば、どんどん強いMSに乗り換えていこう。

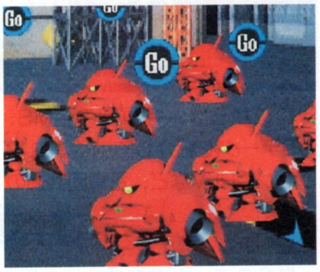
NT値が高ければ、鬼に金棒状態

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	ザクII	500	1	72	2	1	8	10	10	12	
1	ドム	800	1	80	2	2	10	10	−	4	
2	ハイゴッグ	1000	2	98	2	5	16	22	14	24	Aceで交換
2	ズゴックE	1100	2	88	2	4	20	20	16	24	Aceで交換
2	ギラドーガ	1500	1	104	2	4	16	20	16	14	
2	ゲター（ギラドーガ）	1500	1	104	3	4	16	20	16	14	シナリオのみ登場・可変
3	ギラドーガCS	2900	2	136	2	10	28	32	32	26	Aceで交換
3	ヤクトドーガ	3500	3	136	2	10	28	32	26	34	NT攻撃
4	サザビー	5000	3	168	2	22	40	42	40	45	NT攻撃
5	αアジール	8500	3	290	2	32	40	40	48	58	NT攻撃・Iフィールド
2	エンドラ	11000	2	315	1	3	15	−	15	15	運搬(5)・射程4
4	サダラーン	36000	3	400	1	12	30	28	25	−	運搬(7)・射程5
4	レウルーラ	58000	4	550	1	17	48	35	35	40	運搬(7)・射程6

デラーズ・フリート

MS数 17 WS数 7

宇宙用MA、ヴァル・ヴァロやノイエ・ジールを持ち、宇宙戦でその真価を発揮するデラーズ・フリート。GP02のマップ兵器も含め、戦場を宇宙に限定すれば、かなりの力を発揮する軍団だ。さらに、コストパフォーマンスに優れたMSガーベラテトラを有しており、序盤から終盤まで、MSの運用に苦労することは少ないだろう。唯一、NT用MSがないのが残念。



防御20以上のMSでは、かなり安い部類に入るガーベラテトラ。量産は比較的容易に行うことができる

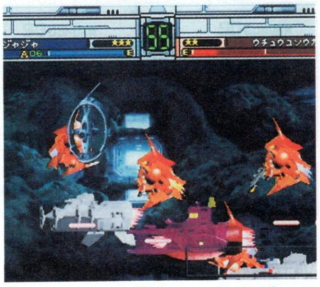
TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	旧ザク	300	1	68	2	1	8	10	10	−	
1	ドラッツエ	300	1	72	2	1	8	12	−	−	
1	ザク	500	1	72	2	1	8	10	10	12	
1	ズゴック	800	1	78	2	1	10	12	12	−	
1	ドム	800	1	80	2	2	10	10	−	4	
1	ゴッグ	800	1	88	1	2	10	10	12	−	
1	ズゴックE	1100	2	88	2	4	20	20	16	24	Aceで交換
2	ザクIIFZ	800	1	98	2	4	16	20	26	20	Aceで交換
2	ゲルググ	1000	1	98	2	4	14	20	16	−	
2	ハイゴッグ	1000	2	98	2	5	16	22	14	24	Aceで交換
2	ザメル	1000	2	100	1	4	14	−	28	18	射程5
2	ビグロ	1800	2	128	3	4	20	14	18	−	
3	ゲルググJ	3300	1	132	2	10	23	28	25	14	Aceで交換
3	ヴァル・ヴァロ	4500	2	140	3	12	28	26	37	20	
3	GP02Aサイサリス	6000	3	170	2	24	24	50	−	−	少佐で交換MAP兵器(120)
4	ガーベラテトラ	5000	2	154	2	20	40	50	−	45	
5	ノイエ・ジール	7900	3	279	2	35	43	50	60	40	Iフィールド
1	ファットアンクル	1200	1	120	1	1	−	6	−	10	運搬(4)
1	パゾク	2000	1	154	1	1	−	6	−	−	運搬(4)・補給
1	ムサイ	4000	2	285	1	1	10	7	10	−	運搬(3)・射程4
1	ザンジバル	15000	2	350	1	2	15	10	20	25	運搬(5)・射程4
2	ガウ	4000	2	230	1	4	16	10	10	20	運搬(6)・射程5
3	ドロス	42000	3	420	1	4	26	24	20	25	運搬(9)
4	グワジン	42000	3	550	1	16	40	30	30	−	運搬(7)・射程6

アクシズ

MS数 20 WS数 3

ユニットバランスの良いアクシズ。特にTEC3~4のMSはかなり高性能だ。序盤はリゲルグ、中盤ではR・ジャジャが使い勝手がいい。いずれも1ターンで生産できる上に、サーベルの攻撃力に優れた優良MSである。

その他、目を引くのがNT用MSの数。6ユニットは全軍団中最高だ。NT値の高いパイロットは意識して育成していこう。


TEC3では最もいいあんばいのR・ジャジャ。量産するべし

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	ザク・マリーナ	600	1	72	2	1	9	8	11	−	
1	ガザC	700	1	84	2	2	10	14	−	−	可変
1	ガザCMA	700	1	84	2	2	10	−	14	−	可変
1	ズサ	1000	1	88	1	1	10	8	8	12	
2	ガザD	900	1	84	2	2	10	14	−	8	可変
2	ガザDMA	900	1	84	2	2	10	−	15	8	可変
2	ガ・ゾウム	1200	1	108	2	3	16	22	−	14	可変
2	ガ・ゾウムMA	1200	1	108	3	3	16	−	22	14	可変
2	リゲルグ	1200	1	118	2	4	14	22	18	14	
2	カプール	1300	2	108	2	5	12	20	22	12	
2	ドライセン	1800	1	118	2	5	10	8	−	24	
2	ドダイカイ（ドライセン）	1800	1	118	3	5	10	8	20	24	シナリオのみ登場
2	バウ	2000	2	116	2	4	20	24	26	−	可変
2	バウMA	2000	2	116	3	4	20	−	−	18	可変
3	R・ジャジャ	3000	1	136	2	10	24	36	24	−	
3	ザクIII	3600	2	144	2	10	28	28	39	32	
3	ガズアル	3700	2	142	2	10	28	10	35	−	少佐で交換
3	ガズエル	3700	2	142	2	10	28	10	35	−	少佐で交換
3	ハンマ・ハンマ	4300	3	138	2	11	24	26	24	35	
4	キュベレイ	4600	2	155	2	20	36	40	38	−	NT攻撃
4	ゲーマルク	5200	3	172	2	22	40	40	40	48	NT攻撃
4	ドーベンウルフ	5500	2	160	2	20	38	40	36	40	NT攻撃・MAP兵器(150)
4	キュベレイMK-II	5800	2	175	2	24	40	44	42	−	Aceで交換
5	クイン・マンサ	8300	3	285	1	35	45	55	45	65	NT攻撃・Iフィールド
2	エンドラ	11000	2	315	1	3	15	−	15	15	運搬(5)・射程4
3	サダラーン	36000	3	400	1	12	30	28	25	−	運搬(7)・射程5
4	グワダン	54000	4	500	1	17	50	35	30	45	運搬(7)・射程6

ティターンズ　MS数 19　WS数 7

アクシズと並び、使い勝手のよさでは最高峰のティターンズ。アクシズとは逆にNT用MSが少なく、可変MSが豊富となっている。

面白いのがハイザック。威力こそ弱いが、MAP兵器を所有しているのだ。量産すれば、意外に脅威となりえるぞ。

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	ジムII	600	1	76	2	1	10	14	10	4	
1	ガルバルディβ	800	1	70	2	1	16	17	10	–	
1	マラサイ	900	1	76	2	1	12	14	–	4	
1	ハイザック	1500	2	72	2	1	8	10	8	–	MAP兵器(60)
1	ゲター（ハイザック）	1500	2	72	3	1	8	10	8	–	シナリオのみ登場
2	ザクマリーナ	600	1	72	2	1	9	8	11	–	
2	バーザム	1100	1	106	2	4	16	20	–	8	
2	バイアラン	1200	2	104	2	4	16	22	–	–	
2	アッシマー	1500	1	116	2	3	16	–	–	–	可変
2	アッシマーMA	1500	1	116	2	5	16	–	–	–	可変
3	ボリノークサマーン	3200	2	134	2	10	22	32	30	–	
3	ギャプラン	3500	2	134	2	9	30	34	–	–	可変
3	ギャプランMA	3500	2	134	3	8	30	–	–	–	可変
3	ガブスレイ	3700	2	134	2	10	27	27	–	14	可変
3	ガブスレイMA	3700	2	134	3	9	27	–	–	14	可変
3	ハンブラビ	3900	2	130	2	10	24	32	0	22	可変
3	ハンブラビMA	3900	2	130	3	10	24	30	–	–	可変
3	パラス・アテネ	3900	2	148	1	12	30	24	36	26	
4	メッサーラ	5400	3	154	2	16	40	40	35	44	可変
4	メッサーラMA	5400	3	154	3	16	40	–	35	–	可変
4	バウンドドック	5800	2	160	2	16	38	34	45	–	可変
4	バウンドドックMA	5800	2	160	2	24	38	–	45	–	可変
4	ジ・オ	6000	3	165	2	22	40	50	55	–	
4	サイコガンダム	8000	3	200	1	20	40	40	55	–	可変・Iフィールド
4	サイコガンダムMA	8000	3	200	1	24	40	–	55	–	可変・Iフィールド
5	SガンダムMK-IIMA	8800	3	320	1	35	45	–	40	60	可変・Iフィールド・NT攻撃
5	サイコガンダムMK-II	8800	3	320	1	30	45	55	40	60	可変・Iフィールド・NT攻撃
1	コロンブス	2000	1	150	1	1	–	6	–	–	運搬(4)・補給
1	サラミス	4000	2	285	1	2	10	6	8	–	運搬(2)・射程3
2	ガルダ	4000	2	240	1	1	–	10	10	20	運搬(6)
2	アルビオン	18000	2	350	1	3	16	12	12	25	運搬(4)・射程4
3	アレキサンドリア	20000	2	340	1	9	26	24	24	–	運搬(6)・射程5
4	ドゴスギア	57000	3	520	1	17	45	38	30	55	運搬(8)・射程6
5	ジュピトリス	65000	4	650	1	1	–	25	30	–	運搬(6)

クロスボーン・バンガード　MS数 8　WS数 2

この軍団は、ベルガ系MSが要となっている。中盤の量産MSベルガ・ギロスは扱い易く、より強力なベルガ・ギロスBは比較的簡単に乗り換えることができるのだ。

そして、ベルガ・ギロスBに匹敵するビギナ・ギナもコストパフォーマンスに優れたMS。総MSの数は少ないが、充実したラインナップで運用の苦労は少ないだろう。

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	デナン・ゾン	1200	1	86	2	2	12	16	20	30	
1	デナン・ゲー	1400	2	98	2	2	18	24	24	20	
2	ダギ・イルス	1200	1	106	2	4	16	20	18	–	
2	ベルガ・ダラス	1800	2	118	2	5	16	22	–	35	
3	ベルガ・ギロス	3400	2	138	2	10	26	30	–	45	
4	ベルガ・ギロスB	3800	2	158	3	20	38	44	–	58	中尉で交換
4	ビギナ・ギナ	6000	3	174	2	22	40	45	60	–	
5	ラフレシア	9000	3	340	1	35	44	53	55	40	Iフィールド
2	ザムス・ジェス	19000	2	350	1	2	18	15	15	–	運搬(5)・射程4
3	ザムス・ガル	34000	3	420	1	9	30	25	28	30	運搬(6)・射程6

ザンスカール帝国　MS数 15　WS数 3

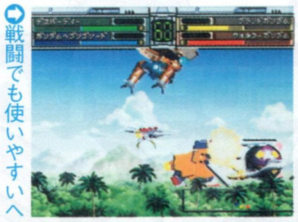
TEC3～4レベルのMSが豊富なザンスカール帝国。ただし、コスト的には割高なMSが多く、経済的とはいえない。また、最強MSのリグ・コンティオが乗り換え専用というのもマイナス点だ。

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	ゾロアット	1200	1	88	2	1	12	16	16	14	
1	ゾロ	1200	1	88	2	1	12	16	12	–	可変
1	ゾロMA	1200	1	88	2	1	10	–	8	16	可変
1	シャッコー	1400	2	104	2	3	18	24	24	–	
2	ゾリディア	1400	1	108	2	4	18	18	–	8	
2	トムリアット	1400	1	108	2	4	14	16	18	16	可変
2	トムリアットMA	1400	1	108	2	2	14	–	16	16	可変
2	ゲドラフ	1500	1	112	2	3	16	22	–	–	
2	アインラッド（ゲドラフ）	500	1	112	3	9	16	–	16	–	シナリオのみ登場
2	ガルグイユ	1700	2	114	2	4	16	16	34	18	
2	リグ・シャッコー	1800	2	120	2	5	18	24	–	29	Aceで交換
3	アビゴル	4300	2	138	2	10	26	10	–	20	可変
3	アビゴルMA	4300	2	138	3	10	26	–	30	–	可変
3	コンティオ	4300	2	146	2	10	27	27	31	39	NT攻撃
4	ゲンガオゾ	7500	3	180	2	20	38	40	50	–	
4	ザンネック	8000	4	170	2	20	38	36	50	40	MAP兵器(160)
4	ゴトラタン	8000	4	175	2	24	38	44	–	45	MAP兵器(160)
5	リグ・コンティオ	7800	3	230	2	30	45	50	50	65	Aceで交換・NT攻撃
2	カリスト	15000	2	320	1	4	18	14	15	24	運搬(5)・射程4
4	アドラステア	47000	3	470	1	18	45	40	30	–	運搬(8)・射程6
4	スクィード	58000	4	510	1	18	48	38	30	55	運搬(8)・射程6

デビルガンダム軍　MF数 8　WS数 0

ユニット数では最低のデビルガンダム軍。しかもウォルターやグランドは戦闘シーンの使い勝手が悪く、数値通りの活躍ができないMF。最強MFのデビルガンダムもENこそ多いが、他軍の最強MSに比べると戦闘力は低い。

この軍団の要は、移動力に優れたヘブンズソードと、高い戦闘力を持つマスターガンダムにかかっている。量産するのはこの2機のみで十分である。



⇨戦闘でも使いやすいヘブンズソード

⇦これを生産するなら、マスターを2機造ろう

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	デスアーミー	300	1	78	2	1	12	8	–	–	
1	デスバーディー	400	1	78	2	1	12	14	–	–	
1	デスネイビー	400	1	78	2	1	12	12	–	–	
3	ガンダムヘブンズソード	2700	2	126	3	9	20	38	–	–	
3	グランドガンダム	3500	2	152	1	10	30	30	35	–	
3	ウォルターガンダム	3700	3	138	2	12	31	36	–	–	
4	マスターガンダム	9000	4	178	2	22	–	45	78	–	MAP兵器(175)
5	デビルガンダム	9900	6	666	1	20	50	60	–	40	

OZ　MS数 13　WS数 0

WSを持たないOZ。しかし、MSの性能は他軍以上の実力を持つ。特に中盤の主力、メリクリウスはIフィールド、ヴァイエイトはMAP兵器を有しており、この2機は他軍を圧倒してくれるはずだ。

終盤では、エピオンとトールギスIIがずば抜けたサーベル攻撃力を持っており、このMSを量産できれば戦闘はかなり有利である。強力なMSが多い割に、乗り換え専用MSがないのも利点だ。

⇧Iフィールドは戦闘で有利

⇧大型MSこそいないが、強力なMSが多い

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	リーオー	500	1	72	2	1	8	12	14	–	
1	バイシーズ	700	1	70	1	1	8	10	12	–	
1	エアリーズ	700	1	72	1	1	8	–	6	8	
2	トラゴス	1200	2	106	1	6	16	–	28	–	射程4
3	トーラス	3500	1	124	2	10	26	–	36	–	可変
3	トーラスMA	3500	1	124	3	10	26	–	36	–	可変
3	メリクリウス	4700	3	148	2	14	20	35	–	–	Iフィールド
3	ヴァイエイト	4700	3	148	2	6	34	–	48	–	MAP兵器(130)
4	ビルゴ	7500	2	175	2	20	40	44	55	–	Iフィールド
4	トールギス	8000	1	170	3	20	50	50	34	–	
5	トールギスII	9000	2	180	3	25	55	80	34	–	
5	ガンダムヴァサーゴ	9600	4	245	2	30	45	60	65	38	
5	Gアシュタロン	9600	4	248	2	30	40	50	70	45	可変
5	GアシュタロンMA	9600	4	248	3	35	40	–	–	45	可変
5	ガンダムエピオン	9800	3	240	3	32	60	70	–	–	可変
5	ガンダムエピオンMA	9800	3	240	3	30	–	70	–	–	可変

共通ユニット　MS数 0　WS数 4

ここでは各軍共通のWSデータを紹介する。なお、連邦、ジオン公国、デラーズ・フリートはウチュウユソウカン、ユソウキを持っていない。HLVはどちらも全軍共通WSである。

TEC	MS・WS名	COST	Pターン	EN	スピード	防御	B武装	C武装	A武装	Z武装	その他
1	HLV（地上型）	700	1	72	–	4	–	–	–	–	運搬(4)
1	HLV（宇宙型）	700	1	72	2	4	–	–	–	–	運搬(4)
1	ユソウキ	1000	2	128	1	1	–	–	10	10	運搬(3)
1	ウチュウユソウカン	3000	2	100	1	1	–	10	–	–	運搬(4)

セガサターン用ソフト
SEGA SATURN
MYCOM
ひみつ戦隊
メタモルV
セガサターンユーザー大集合!
大人気!
おもしろアドベンチャーゲーム
大公開
きみの好きなこは
だれかな?
カラードジェネシスで
すごいぞ大勝利!
メタモル戦士必殺わざ
ALISとうさい!
りく・海・空 大決戦のすべて
超決戦!
見よ!地球をまもる
五色の戦士!
4月発売!
予価5,800円
メタモルチェンジでかれいに成長!!
守るぞ地球の平和!
■開発元
有限会社フェイクラフト
監督・監修 遠藤 正二朗
©1998 Mainichi Communications INC.,
©1998 フェイクラフト
■発行元
MYCOM
株式会社毎日コミュニケーションズ
〒100 東京都千代田区一ツ橋1-1-1パレスサイドビル TEL03-3211-2568
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

TRUTH… 決して手放さないで。
幸せな日々を、簡単に手放しちゃいけない。たとえそれが今にも消えそうでも、決してあきらめちゃいけない。
だって、それはみんなで築いた大切な真実だから…。
友情が導く第2章「悠久幻想曲 2nd Album」。大丈夫、真実で結ばれた仲間はキミのそばにいる。
友情育成シミュレーション
悠久幻想曲 2nd Album
キャラクターデザイン：moo
オープニングソング作曲：タケカワ ユキヒデ
定価5,800円(税別)
セガサターン版 2月26日発売
プレイステーション版 3月26日発売
書籍
電撃攻略王「悠久幻想曲 2nd Album 公式攻略ガイド」
3月26日発売予定 予価：本体950円+税 電撃PlayStation＆電撃SEGA SATURN特別編集
電撃G's文庫「悠久幻想曲 2nd Album」
4月10日発売予定 価格未定 たきもとまさし／著 moo／表紙イラスト
電撃コミック「悠久幻想曲 2nd Album 公式コミックファンブック」
4月27日発売予定 価格未定
CD
サウンドトラック「悠久幻想曲 2nd Album」
3月18日発売 税込価格：2548円 発売ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
ドラマCD「悠久幻想曲 2nd Album ドラマCD」
vol.1 4月1日発売予定 vol.2 4月29日発売予定
税込価格：各2,800円 発売 ポニーキャニオン／サイトロンレーベル
悠久幻想曲 2nd Album グッズ
3月から続々と発売予定！
MEDIAWORKS
(株)メディアワークス
東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083
URL http://www.mediaworks co.jp/
© 1997 Starlight Marry／Media Works Inc.
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
"マークおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

PlayStation
SEGASATURN
WAI WAI KID
テナント募集中
プレイステーション・セガサターン
'98 2.11同時発売
お問い合わせ先:株式会社キッド
ボードゲームの最高傑作。
お店を開いて、もうけて、ギャフン!
好評発売中
標準価格 ¥5,800(税抜)
テナントウォーズ
■最高6人まで同時プレイ可能、みんなでワイワイ遊べます。1人プレイも可能、ひとりでワイワイ遊べます。
■かわいいキャラクターを多数用意。お気に入りのキャラクターでトップテナントオーナー目指し、ガンバりましょう。
<このゲームにご協力いただいた有名店> ※以下のものは、ゲーム中の画面です。
「洋服の青山」
「ヴィクトリア」
「H.I.S.」
「オートバックス」
「TSUTAYA」
「つり具の上州屋」
「まんがの森」
「デニーズ」
「たかの友梨ビューティクリニック」
「ドラックストア マツモトキヨシ」
「ロッテリア」
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com
©1998 KID
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標でありSEGASATURN専用の周辺機器ソフトウェアを表するものとして表示を承認したものです。" "マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの商標です。

弱肉強食

●ゲームの遊び方、進め方お手伝いします!!

Game(ゲーム)研究所

当研究所では、マップ攻略からフローチャートなど、あなたのゲームライフをサポートする情報をそろえております。ぜひ、ご来場を!

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2 …P105
魔法少女プリティサミー ……………………P110
ウィザードリィ ネメシス …………………P114
放課後恋愛クラブ …………………………P116

2回に分けてお届けする読者大会！ まずは前半の部

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2

発売日	発売中（'97年11月20日）
発売元	セガ
開発元	セガ
価格（税別）	5800円
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	401・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

今回は『サカつく2』の読者大会、前半の部の模様をお届けします。編集部内の対決ではカウンターが猛威をふるっていたが、読者大会では？

第1回サタFANカップ開催!! 勝利の女神は誰に微笑む!?

応募総数が500通を越えたため(有効数は400強)、それを半分にわけて、前半と後半の部としてお届けする「サタFANカップ」。それぞれの部で1次予選→決勝予選リーグ→決勝トーナメントを行ってチャンピオンを決め、前後半のチャンピオン同士で決定戦を行う方式とする。

まずは前半の部、下に紹介した224クラブによる戦いから!

1	2	3	4	5	6	7
1. ミストラル松原	9. 札幌ガレオス	17. レンディル八日市場	25. スフィーダ水戸	33. 沖永良部島アヴァンツァーレ	41. グリュック名古屋	49. ラファール静岡
2. シュトルツ川越	10. パレンティーア札幌	18. 西宮リュミエール	26. リュミエール新宿	34. 姫路ガレオス	42. 豊中ラファール	50. コルミージョ黒川
3. プレジール清水	11. アヴァンツァーレ神戸	19. エステーラ深谷	27. 取手レンディル	35. リュミエール朝霞	43. エスパーダ大和	51. レオーネ調布
4. パレンティーア神戸	12. ミストラル大阪	20. ミストラル千葉	28. 盛岡イーリス	36. ミストラル川崎	44. ラファール船橋	52. 福山ユニコーン
5. 練馬メジェール	13. レンディル今治	21. イーリス三鷹	29. フォルテ福島	37. グリュック大阪	45. エスパーダ相生	53. エスパーダ長崎
6. 観音寺ブラオヴィーゼ	14. ラファール富良野	22. ガレオス江南	30. エルトーロ練馬	38. 台東エスパーダ	46. ブラオヴィーゼ八束	54. ジュラーレ旭川
7. フェリス富山	15. 沼津エレンシア	23. アヴァンツァーレ泉大津	31. スフィーダ徳島	39. アウローラ大垣	47. 木曽ミストラル	55. 蓮田リュミエール
8. グリュック久留米	16. シュトルツ岐阜	24. アヴァンツァーレ尼崎	32. エルフシュリット福岡	40. 横浜イーリス	48. スフィーダ大宮	56. 豊田リュミエール
8	9	10	11	12	13	14
57. ラファール大村	65. 南国グリュック	73. 横浜サリーレ	81. ブラオヴィーゼ大垣	89. エスパーダ姫路	97. エスパーダ京都	105. ガレオス松本
58. エルフシュリット八王子	66. 愛知ミュートス	74. 江戸川ランポ	82. ジュラーレ仙台	90. コリエンテ奈良	98. ティグレ和歌山	106. 船橋アヴァンツァーレ
59. フェリス横浜	67. エステーラ長野	75. コリエンテ鹿児島	83. レンディル清水	91. コルミージョ寝屋川	99. 甲府アヴァンツァーレ	107. フォルテ狭山
60. 横浜ランポ	68. スフィーダ国立	76. ラファール三島	84. 大分フェリス	92. ミュートス姫路	100. スフィーダ大阪	108. フォルテ浜松
61. フェリス八王子	69. ガレオス松山	77. レオーネ神戸	85. パレンティーア高田	93. パレンティーア浦和	101. レンディル浦和	109. コリエンテ島田
62. ミストラル福島	70. メジェール板橋	78. 長野アンフィニ	86. ミストラル稲沢	94. ガレオス広島	102. メジェール静岡	110. 遠野ガレオス
63. アヴァンツァーレ鹿児島	71. アヴァンツァーレ松山	79. 札幌プレジール	87. リュミエール室蘭	95. 佐野スフィーダ	103. 福岡ミュートス	111. エステーラ杉並
64. アヴァンツァーレ大川	72. ミストラル姫路	80. 加世田シエロ	88. シュトルツ藤沢	96. ティグレ北相馬	104. シュトルツ大宮	112. ブラオヴィーゼ山形
15	16	17	18	19	20	21
113. ユニコーン静岡	121. エスパーダ宗像	129. ラファール米沢	137. 大和ユニコーン	145. 鹿児島ミストラル	153. 板橋イーリス	161. ミュートス那覇
114. シュトルツ徳島	122. グリュック新潟	130. パンテーラ江戸川	138. フェリス愛甲	146. 室蘭ランクス	154. ラファール札幌	162. フェリス前橋
115. シエロ甲賀	123. シエロ東金	131. プレジール袋井	139. リュミエール掛川	147. 豊中ミストラル	155. 加世田ティグレ	163. ラファール韮崎
116. 伊予ガレオス	124. スフィーダ明石	132. リュミエール千葉	140. リュミエール焼津	148. シュトルツ堺	156. スフィーダ釜石	164. パレンティーア宇都宮
117. ミュートス奈良	125. 練馬スフィーダ	133. 津山リッチョ	141. コルミージョ寝屋川	149. 京都ラファール	157. エルフシュリット板橋	165. 静岡コリエンテ
118. ユニコーン横浜	126. プレジール高石	134. 郡山リュミエール	142. 水戸ミストラル	150. 河内長野バジェーナ	158. 朝霞ティグレ	166. ラファール久留米
119. レンディル札幌	127. フェリス安房	135. 刈谷エルフシュリット	143. コリエンテ諫早	151. ランポ岡山	159. 甲奴ロッサ	167. リュミエール浜松
120. アンフィニ高知	128. アンフィニ新潟	136. リュミエール豊後高田	144. ミストラル盛岡	152. 佐野リュミエール	160. アンフィニ吉野	168. ジュラーレ水沢
22	23	24	25	26	27	28
169. 前橋リュミエール	177. ミストラル大阪	185. フェリス防府	193. 静岡ミストラル	201. アヴァンツァーレ高松	209. レンディル和歌山	217. フェリス盛岡
170. スフィーダ静岡	178. パレンティーア宇和島	186. アヴァンツァーレ土浦	194. ランクス山形	202. ミストラル八王子	210. 横浜アンフィニ	218. 宇都宮イーリス
171. アウローラ草加	179. ユニコーン郡山	187. 盛岡フォルテ	195. エレンシア苫小牧	203. スフィーダ練馬	211. コリエンテ刈谷	219. 国立エステーラ
172. ミストラル三田	180. コリエンテ富士吉田	188. 姫路ガーベ	196. ミストラル盛岡	204. 串間ミストラル	212. ブラオヴィーゼ千葉	220. アンフィニ刈谷
173. 前橋スフィーダ	181. パレンティーア島原	189. スフィーダ宮崎	197. レンディル千葉	205. ティグレ藤沢	213. ミストラル志摩	221. 松本フェリス
174. ミュートス高知	182. ガレオス稲沢	190. リッチョ静岡	198. シエロ鹿島	206. イーリス麻植	214. アンフィニ調布	222. 三条ロッサ
175. 八頭フェリス	183. エスパーダ北九州	191. レオーネ品川	199. 岡崎エルフシュリット	207. 会津若松コルミージョ	215. レオーネ神戸	223. リュミエール柏崎
176. エスパーダ小牧	184. エルトーロ佐賀	192. プレジール前橋	200. アウローラ鹿児島	208. バジェーナ新潟	216. 堺フェリス	224. パレンティーア福山

次ページから予選開始

©SEGA

1次予選スタート

① グリュック久留米

3-5-2A ゾーンプレス・ライン

(1-3)
(2-1) (0-1)
(1-0) (2-1) (1-0) (1-2)
1 2 3 4 5 6 7 8

メンバー	
GK	末次 浩一郎
DF	磯野 拓郎
DF	奥村 辰彦
DF	弘瀬 静一
MF	新谷 友樹
MF	ダ・シルバ
MF	杉下 竜次
MF	ジカリ
MF	河本 鬼茂
FW	野田 清志
FW	ナシメント

② ミストラル大阪

3-5-2A 攻撃重視・リベロ

(1-0)
(0-1) (1-0)
(4-1) (1-2) (2-0) (2-3)
9 10 11 12 13 14 15 16

メンバー	
GK	下川 健一
DF	井原 正巳
DF	森崎 敬
DF	ブッフバルト
MF	屋野 功
MF	ホン ミョンボ
MF	ラモス 瑠偉
MF	ジョルジーニョ
MF	新谷 友樹
FW	野田 清志
FW	三浦 知良

③ アヴァンツァーレ尼崎

3-4-3A ゾーンプレス・リベロ

(0-1)
(1-0) (0-1)
(1-0) (0-0 5PK4) (2-3) (2-3)
17 18 19 20 21 22 23 24

メンバー	
GK	川口 能活
DF	ブッフバルト
DF	新谷 友樹
DF	弘瀬 静一
MF	屋野 功
MF	山口 将史
MF	ホン ミョンボ
MF	森島 寛晃
FW	野田 清志
FW	ルンゲ
FW	福田 正博

④ エルトーロ練馬

4-4-2B カウンター・リベロ

(2-3)
(1-0) (3-2)
(1-3) (1-2) (0-1) (4-1)
25 26 27 28 29 30 31 32

メンバー	
GK	闘強導夢
DF	井原 正巳
DF	森崎 敬
DF	マリウス
DF	相馬 直樹
MF	ヘッカー
MF	ラモス 瑠偉
MF	杉下 竜次
MF	オルネラス
FW	井上 道哉
FW	福田 正博

⑤ 横浜イーリス

4-5-1A カウンター・リベロ

(1-2)
(0-1) (0-1)
(0-1) (0-0 4PK5) (1-0) (0-1)
33 34 35 36 37 38 39 40

メンバー	
GK	シュマイゼン
DF	バウアー
DF	井原 正巳
DF	森崎 敬
DF	南雲 亮三
MF	新谷 友樹
MF	佐々木 伸彦
MF	牧野 高志
MF	ナシメント
MF	河本 鬼茂
FW	野田 清志

⑥ ラファール船橋

4-4-2A 攻撃重視・リベロ

(3-1)
(1-2) (1-2)
(3-0) (2-2 2PK4) (1-2) (3-2)
41 42 43 44 45 46 47 48

メンバー	
GK	小島 伸幸
DF	井原 正巳
DF	都並 敏史
DF	南雲 亮三
DF	奥村 辰彦
MF	屋野 功
MF	比架 忠
MF	杉下 竜次
MF	ラモス 瑠偉
FW	ロナルド
FW	野田 清志

⑦ ラファール静岡

4-4-2A ゾーンプレス・リベロ

(3-0)
(1-0) (0-2)
(3-0) (0-1) (2-1) (0-1)
49 50 51 52 53 54 55 56

メンバー	
GK	城之内 巌鉄
DF	屋野 功
DF	相馬 直樹
DF	堀池 巧
DF	宮本 徳次郎
MF	ジョルジーニョ
MF	ソラリ
MF	橘 慎一
MF	剣 天兵
FW	武蔵 昇龍
FW	三浦 知良

⑧ アヴァンツァーレ鹿児島

5-3-2A カウンター・ライン

(1-2)
(1-3) (1-2)
(1-6) (0-1) (0-1) (4-1)
57 58 59 60 61 62 63 64

メンバー	
GK	四乃森 蒼紫
DF	新谷 友樹
DF	相馬 直樹
DF	柱谷 哲二
DF	黒夢 迄斗
DF	ブッフバルト
MF	ホン ミョンボ
MF	屋野 功
MF	マシンビ
FW	河本 鬼茂
FW	コ ジョンウン

⑨ ガレオス松山

3-5-2A ゾーンプレス・リベロ

(1-2)
(0-3) (3-0)
(1-2) (5-1) (1-0) (4-3)
65 66 67 68 69 70 71 72

メンバー	
GK	川口 能活
DF	バウアー
DF	名良橋 晃
DF	井原 正巳
MF	名波 浩
MF	モコモコ
MF	新谷 友樹
MF	マルドラド
MF	ラモス 瑠偉
FW	野田 清志
FW	ナシメント

⑩ ラファール三島

4-4-2A 攻守バランス・リベロ

(4-3)
(1-2) (2-1)
(1-4) (1-2) (3-1) (2-0)
73 74 75 76 77 78 79 80

メンバー	
GK	芹沢守護神
DF	ブッフバルト
DF	五島 寛之
DF	柱谷 哲二
DF	堀池 巧
MF	中村 俊輔
MF	ジョルジーニョ
MF	大木 欣次郎
MF	ドゥンガ
FW	河本 鬼茂
FW	芹沢小次郎

⑪ ジュラーレ仙台

5-3-2A カウンター・リベロ

(4-1)
(4-0) (4-0)
(1-3) (0-2) (0-2) (2-1)
81 82 83 84 85 86 87 88

メンバー	
GK	増田 文暁
DF	屋野 功
DF	森崎 敬
DF	ブッフバルト
DF	マリウス
DF	大木 欣次郎
MF	市河 平祐
MF	名波 浩
MF	福田 正博
FW	カレーラ
FW	三浦 知良

⑫ エスパーダ姫路

3-5-2A ゾーンプレス・ライン

(2-1)
(3-2) (0-4)
(1-0) (1-0) (3-2) (2-1)
89 90 91 92 93 94 95 96

メンバー	
GK	下川 健一
DF	バリッシュ
DF	スコルテン
DF	鈴木 正治
MF	宮本 徳次郎
MF	山口 素弘
MF	源 紫電
MF	澤登 正朗
MF	岡野 雅行
FW	サリナス
FW	日向 小太郎

⑬ ティグレ和歌山

3-5-2A ゾーンプレス・ライン

(2-0)
(2-0) (1-2)
(0-2) (2-1) (2-0) (0-0 4PK5)
97 98 99 100 101 102 103 104

メンバー	
GK	松永 成立
DF	森崎 敬
DF	井原 正巳
DF	南雲 亮三
MF	屋野 功
MF	ホン ミョンボ
MF	名波 浩
MF	森島 寛晃
MF	澤登 正朗
FW	ストイコビッチ
FW	中山 雅史

⑭ コリエンテ島田

3-5-2A ゾーンプレス・リベロ

(0-1)
(5-1) (5-2)
(0-2) (7-0) (2-0) (1-2)
105 106 107 108 109 110 111 112

メンバー	
GK	川口 能活
DF	井原 正巳
DF	柱谷 哲二
DF	名良橋 晃
MF	屋野 功
MF	本田 泰人
MF	ペリーラ
MF	福田 正博
MF	ロナルド
FW	カイ
FW	ナシメント

⑮ シエロ甲賀
3−4−3A ゾーンプレス・リベロ

(3-1)
(1-2) (2-1)
(1-2) (4-2) (2-1) (2-1)
113 114 115 116 117 118 119 120

	メンバー
GK	若島津 健
DF	ボリ
DF	相馬 直樹
MF	土居 寅之助
MF	ドゥンガ
MF	久嶋 広幸
MF	屋野 功
MF	大空 翼
FW	宇木 忍
FW	日向 小次郎
FW	コ ジョンウン

⑯ 練馬スフィーダ
3−5−2A ゾーンプレス・リベロ

(3-4)
(1-0) (2-0)
(4-0) (3-1) (2-1) (1-2)
121 122 123 124 125 126 127 128

	メンバー
GK	川口 能活
DF	井原 正巳
DF	相馬 直樹
DF	森崎 敬
MF	牧野 高志
MF	似蛭田 沃
MF	中田 英寿
MF	ジカリ
MF	野田 清志
FW	ナシメント
FW	ロナルド

⑰ プレジール袋井
3−5−2A ゾーンプレス・リベロ

(4-1)
(0-1) (2-0)
(1-0) (1-1 6PK5) (2-1) (1-4)
129 130 131 132 133 134 135 136

	メンバー
GK	川口 能活
DF	井原 正巳
DF	屋野 功
DF	新谷 友樹
MF	オルネラス
MF	ジカリ
MF	牧野 高志
MF	槙原
MF	杉下 竜次
FW	野田 清志
FW	カレーラ

⑱ リュミエール掛川
3−5−2B ゾーンプレス・リベロ

(2-0)
(0-1) (2-5)
(1-3) (2-1) (1-2) (1-0)
137 138 139 140 141 142 143 144

	メンバー
GK	森崎 有三
DF	名良橋 晃
DF	相馬 直樹
DF	柳本 啓成
MF	山口 素弘
MF	ラモス 瑠偉
MF	ジカリ
MF	オルネラス
MF	屋野 功
FW	ビスマルク
FW	三浦 知良

⑲ 豊中ミストラル
4−4−2A ゾーンプレス・ライン

(1-0)
(1-2) (4-0)
(1-0) (2-1) (0-4) (2-1)
145 146 147 148 149 150 151 152

	メンバー
GK	下川 健一
DF	ブッフバルト
DF	弘瀬 静一
DF	大城 建男
DF	井原 正巳
MF	ドゥンガ
MF	河越 賢
MF	久嶋 広幸
MF	福田 正博
FW	永島 昭浩
FW	野田 清志

⑳ エルフシュリット板橋
3−4−3A カウンター・リベロ

(0-5)
(3-4) (3-0)
(2-0) (2-1) (2-0) (4-1)
153 154 155 156 157 158 159 160

	メンバー
GK	若林 源三
DF	マリウス
DF	ブッフバルト
DF	森崎 敬
MF	新谷 友樹
MF	ヘッカー
MF	ラモス 瑠偉
MF	野田 清志
FW	福田 正博
FW	河本 鬼茂
FW	沢田 英吉

㉑ ミュートス那覇
3−5−2B ゾーンプレス・リベロ

(1-0)
(6-0) (3-4)
(1-0) (1-2) (1-0) (2-1)
161 162 163 164 165 166 167 168

	メンバー
GK	下川 健一
DF	南雲 亮三
DF	都並 敏史
DF	コーワン
MF	ビッケル
MF	山口 素弘
MF	澤登 正朗
MF	真鍋 俊幸
MF	ジカリ
FW	山戸 虎
FW	三浦 知良

㉒ 前橋リュミエール
4−4−2A ゾーンプレス・リベロ

(3-2)
(4-2) (3-2)
(1-0) (0-1) (2-1) (0-1)
169 170 171 172 173 174 175 176

	メンバー
GK	飯島 潤一郎
DF	井原 正巳
DF	ブッフバルト
DF	ホン ミョンボ
DF	ヤルニ
MF	ジョルジーニョ
MF	プロシネツキ
MF	福田 正博
MF	ミヤトビッチ
FW	河本 鬼茂
FW	沢田 英吉

予選リーグ グループAに

㉓ ユニコーン郡山
4−5−1B カウンター・ライン

(5-0)
(1-3) (2-1)
(2-0) (3-2) (2-1) (3-0)
177 178 179 180 181 182 183 184

	メンバー
GK	早川 祐司
DF	屋野 功
DF	マリウス
DF	森崎 敬
DF	藤川 真司
MF	セルジオ
MF	牧野 高志
MF	ヘッカー
MF	河本 鬼茂
MF	井上 道哉
FW	福田 正博

予選リーグ グループBに

㉔ レオーネ品川
5−3−2A カウンター・リベロ

(0-6)
(2-1) (0-3)
(1-2) (1-2) (1-4) (3-1)
185 186 187 188 189 190 191 192

	メンバー
GK	林 龍太郎
DF	バウアー
DF	柱谷 哲二
DF	小村 徳男
DF	エスタリオ
DF	森山 佳郎
MF	森 卓也
MF	ドゥンガ
MF	小沢 周
FW	永井 雄一郎
FW	岡野 雅行

予選リーグ グループCに

㉕ 静岡ミストラル
3−5−2A ゾーンプレス・リベロ

(3-1)
(2-1) (2-1)
(2-1) (3-0) (2-1) (0-2)
193 194 195 196 197 198 199 200

	メンバー
GK	KEN
DF	ブッフバルト
DF	屋野 功
DF	白井 博幸
MF	名良橋 晃
MF	中村 俊輔
MF	名波 浩
MF	サンパイオ
MF	ソラリ
FW	河本 鬼茂
FW	中澤 亘

予選リーグ グループDに

㉖ アヴァンツァーレ高松
3−5−2A ゾーンプレス・リベロ

(3-2)
(1-0) (2-0)
(3-1) (2-1) (2-0) (2-0)
201 202 203 204 205 206 207 208

	メンバー
GK	神鬼 龍爪
DF	フレーベル
DF	森崎 敬
DF	バウアー
MF	新谷 友樹
MF	杉下 竜次
MF	屋野 功
MF	ヘッカー
MF	牧野 高志
FW	河本 鬼茂
FW	野田 清志

予選リーグ グループEに

㉗ コリエンテ刈谷
3−5−2A ゾーンプレス・リベロ

(2-1)
(1-3) (0-1)
(2-0) (1-0) (0-0 4PK5) (2-0)
209 210 211 212 213 214 215 216

	メンバー
GK	若林 源三
DF	バウアー
DF	森崎 敬
DF	弘瀬 静一
MF	新谷 友樹
MF	屋野 功
MF	大空 翼
MF	牧野 高志
MF	岬 太郎
FW	ロナルド
FW	ナシメント

予選リーグ グループFに

㉘ 国立エステーラ
3−5−2A ゾーンプレス・リベロ

(3-2)
(1-2) (3-2)
(1-0) (1-0) (1-2) (2-1)
217 218 219 220 221 222 223 224

	メンバー
GK	川口 能活
DF	バウアー
DF	弘瀬 静一
DF	奥村 辰彦
MF	オルネラス
MF	磯貝 洋光
MF	牧野 高志
MF	マルドラド
MF	新谷 友樹
FW	河本 鬼茂
FW	野田 清志

予選リーグ グループGに

勝ち残った28クラブによる決勝予選リーグ

グループA

久留米	1−1	鹿児島	鹿児島	6−0	前橋
甲賀	0−3	前橋	久留米	0−1	前橋
久留米	2−0	甲賀	鹿児島	5−2	甲賀

順	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	差
1	◎アヴァンツァーレ鹿児島	7	2	0	1	12	3	9
2	○前橋リュミエール	6	2	1	0	4	6	-2
3	△グリュック久留米	4	1	1	1	3	2	1
4	×シエロ甲賀	0	0	3	0	2	10	-8

抜け出したのは鹿児島。久留米戦こそ引き分けたものの、前橋、甲賀戦ではカウンターが発動しまくり大差で下す。2位争いとなった久留米vs前橋では、前橋がプロシネツキが挙げた1点を守りきり接戦をモノにする。

グループB

大阪	2−1	松山	松山	1−3	郡山
練馬	1−2	郡山	大阪	0−2	郡山
大阪	0−1	練馬	松山	1−0	練馬

順	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	差
1	◎ユニコーン郡山	9	3	0	0	7	2	5
2	○練馬スフィーダ	3	1	2	0	2	3	-1
3	×ガレオス松山	3	1	2	0	3	5	-2
4	×ミストラル大阪	3	1	2	0	2	4	-2

カウンターの郡山が安定した強さを見せる。得点差こそあまり開かなかったものの、固い守りとカウンターで楽々1位突破。逆に2位争いは熾烈で最終戦までもつれたが、得失点差で練馬がすべりこむ。松山、大阪は1点に泣いた。

グループC

尼崎	2−0	三島	三島	0−3	品川
袋井	0−3	品川	尼崎	1−0	品川
尼崎	1−3	袋井	三島	0−4	袋井

順	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	差
1	◎レオーネ品川	6	2	1	0	6	1	5
2	○プレジール袋井	6	2	1	0	7	4	3
3	△アヴァンツァーレ尼崎	6	2	1	0	4	3	1
4	×ラファール三島	0	0	3	0	0	9	-9

7グループ中でもっとも混戦となったが、1位抜けはカウンターの品川。固い守りとカウンターからの爆発的な得点力がものをいい、なんとか他クラブを得失点差でつき放した。3位の尼崎も補欠突破で決勝トーナメントへ進出。

グループD

練馬	2−1	仙台	仙台	1−0	静岡
掛川	2−2	静岡	練馬	0−0	静岡
練馬	2−0	掛川	仙台	3−0	掛川

順	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	差
1	◎エルトーロ練馬	7	2	0	1	4	1	3
2	○ジュラーレ仙台	6	2	1	0	5	2	3
3	×静岡ミストラル	2	0	1	2	2	3	-1
4	×リュミエール掛川	1	0	2	1	2	7	-5

カウンターが2チームひしめく唯一のグループ。やはりカウンターチームの上位争いになり、直接対決を制した練馬が1位抜け。しかし仙台も、静岡と掛川からはホシを落とすことなく2位を死守。静岡と掛川の静岡勢は及ばず。

グループE

横浜	3−0	姫路	姫路	1−1	高松
豊中	2−4	高松	横浜	4−0	高松
横浜	4−0	豊中	姫路	2−2	豊中

順	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	差
1	◎横浜イーリス	9	3	0	0	11	0	11
2	○アヴァンツァーレ高松	4	1	1	1	5	7	-2
3	×エスパーダ姫路	2	0	1	2	3	6	-3
4	×豊中ミストラル	1	0	2	1	4	10	-6

1位抜けは、またもカウンターの横浜。しかも11得点、無失点と他クラブをまったく寄せつけない強さを発揮した。支配力では劣っても、守備陣はまったく崩されずにカウンターで得点しまくるという最強のパターンです。

グループF

船橋	3−1	和歌山	和歌山	3−1	刈谷
板橋	1−0	刈谷	船橋	2−4	刈谷
船橋	2−2	板橋	和歌山	0−1	板橋

順	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	差
1	◎エルフシュリット板橋	7	2	0	1	4	2	2
2	○ラファール船橋	4	1	1	1	7	7	0
3	×コリエンテ刈谷	3	1	2	0	5	6	-1
4	×ティグレ和歌山	3	1	2	0	4	5	-1

1位抜けは、やっぱりカウンターの板橋。特有の爆発的な得点力が影をひそめ、接戦の連続だったものの負けない試合を展開。なんとか1位をキープした。2位争いは、野田の活躍で板橋と引き分けに持ち込んだ船橋が抜ける。

グループG

静岡	2−1	島田	島田	2−1	国立
那覇	1−0	国立	静岡	2−1	国立
静岡	2−2	那覇	島田	3−0	那覇

順	クラブ名	勝点	勝	負	分	得点	失点	差
1	◎ラファール静岡	7	2	0	1	6	4	2
2	○コリエンテ島田	6	2	1	0	6	3	3
3	×ミュートス那覇	4	1	1	1	3	5	-2
4	×国立エステーラ	0	0	3	0	2	5	-3

このグループにカウンターチームはなく、4クラブともゾーンプレスを採用している。静岡、島田、那覇の争いになったが、エディット選手が活躍した静岡、プレスでボールを奪いまくった島田の2クラブが抜け出した。

無敵のカウンター　上位を独占!

カウンターが強いということはこれまでにも実証済みだが、まさかこれほど差がハッキリと出るとは…。

A〜Fのグループの1位抜けはすべてカウンターチーム（Gにはカウンターチームなし）。固い守りで失点を許さず、カウンターからの得点を重ねていくパターンで、負けない試合を展開する。カウンターチームが負けたのは（相手がカウンター以外で）、グループCで品川が尼崎に0−1で敗れた1回だけ。他のクラブだって、しっかりと1次予選を勝ち抜いてきた強豪なのに…。

A〜Gグループの1・2位は無条件で決勝トーナメントに進出。そして3位になったクラブ のうち、勝ち点や得失点差によって2クラブ（グリュック久留米、アヴァンツァーレ尼崎）も決勝進出となった。

決勝トーナメントではカウンターを止めることができるだろうか。

セガ公式『サカつく2』大会が中止　昨年の本誌23号でお知らせした、セガ主催の『サカつく2』公式大会は中止となりました。残念だけど、その分「第2回サタFANカップ」でがんばろうネ!

前半の部のチャンピオンは？ 決勝トーナメント

チーム	フォーメーション	戦術	1回戦
A1 アヴァンツァーレ鹿児島	5-3-2A	カウンター・ライン	①
B2 練馬スフィーダ	3-5-2A	ゾーンプレス・リベロ	①
C1 レオーネ品川	5-3-2A	カウンター・リベロ	②
D2 ジュラーレ仙台	5-3-2A	カウンター・リベロ	②
E1 横浜イーリス	4-5-1A	カウンター・リベロ	③
F2 ラファール船橋	4-4-2A	攻撃重視・リベロ	③
G1 ラファール静岡	4-4-2A	ゾーンプレス・リベロ	④
A3 グリュック久留米	3-5-2A	ゾーンプレス・リベロ	④
B1 ユニコーン郡山	4-5-1B	カウンター・ライン	⑤
A2 前橋リュミエール	4-4-2A	ゾーンプレス・リベロ	⑤
D1 エルトーロ練馬	4-4-2B	カウンター・リベロ	⑥
C2 プレジール袋井	3-5-2A	ゾーンプレス・リベロ	⑥
F1 エルフシュリット板橋	3-4-3A	カウンター・リベロ	⑦
E2 アヴァンツァーレ高松	3-5-2A	ゾーンプレス・リベロ	⑦
G2 コリエンテ島田	3-5-2A	ゾーンプレス・リベロ	⑧
C3 アヴァンツァーレ尼崎	3-4-3A	ゾーンプレス・リベロ	⑧

①②の勝者→⑨、③④の勝者→⑩、⑤⑥の勝者→⑪、⑦⑧の勝者→⑫、⑨⑩の勝者→⑬、⑪⑫の勝者→⑭、⑬⑭の勝者→⑮ 優勝は？

試合	対戦	スコア	内訳
①	鹿児島 vs 練馬	2-0	1-0 / 1-0
②	品川 vs 仙台	3-2	2-1 / 1-1
③	横浜 vs 船橋	5-1	2-0 / 3-1
④	静岡 vs 久留米	1-0	0-0 / 1-0
⑤	郡山 vs 前橋	4-0	2-0 / 2-0
⑥	練馬 vs 袋井	1-0	0-0 / 0-0 / 1-0
⑦	板橋 vs 高松	1-2	1-0 / 0-1 / 0-1
⑧	島田 vs 尼崎	2-0	1-0 / 1-0
⑨	鹿児島 vs 品川	4-5	2-3 / 2-2
⑩	横浜 vs 静岡	2-1	1-1 / 1-0
⑪	郡山 vs 練馬	5-1	2-1 / 3-0
⑫	高松 vs 島田	1-0	0-0 / 1-0
⑬	品川 vs 横浜	4-3	0-2 / 3-1 / 1-0
⑭	郡山 vs 高松	4-0	1-0 / 3-0
⑮	品川 vs 郡山	2-5	1-2 / 1-3

優勝はユニコーン郡山
次号の決定戦へ進出!

前半の部を終えて

決勝トーナメントでもカウンターの牙城は崩れず! カウンターを破ったのは、第7試合でアヴァンツァーレ高松が、延長Vゴールの末、エルフシュリット板橋を下した1試合のみ。それ以外でカウンターが他の戦術に負けることはなかった。

優勝したユニコーン郡山の全成績を見てみると、10戦10勝0敗・得点36・失点8。やはり得点力（カウンターの発動率）の高さが勝因で、その部分で他のカウンターチームを上回った。また、守備も安定してた。MVPを挙げるとするなら、GKのエディット選手。カウンターだけに、攻められる時間が多く、再三のピンチを迎えていたが、スーパーセーブを連発して失点を許さなかった。郡山は次回のグランドチャンピオン決定戦へ進出。後半の部の優勝チームと真の王者を争うことになる。また、準優勝のレオーネ品川も後半の部2位のクラブと3位を争う。

● カウンター強すぎ!

これだけハッキリした差が出ると、もう条件がイーブンだとは言いがたい。こうなると「カウンター使った方が有利じゃん!」ってことになりかねないですから。次回大会をやるとして、カウンターに関しては、何か制限を設けたほうがいいのだろうか。カウンターばかりの応募になるのは避けたいし…。例えば、カウンターは禁止とか、カウンターのみを別枠にするとか。この点に関して、読者のみなさんはどう思われます？ カウンターを採用している人の意見も聞きたいです。

● 入力について

500を越える応募があったけど、パスワード間違いもかなりあった。まだ後半の部があるけど、「応募したのに自分のクラブが出てこないよ」っていう人がかなり出てくると思います。その間違いの中でも多かったのが、パスワードを途中までしか書いていないこと。これは対戦パスワードの画面を見たときに、画面をスクロールさせずにそれだけしか書かなかったためだと思われる。また、文字がわかりずらいというのも結構あった。例えば「し」と「L」、「け」と「H」など、作りが似ていて、いったいどっちなのよ!ってゆう場合。それ以外にも「そ」と「を」、「う」と「ろ」なども判別しずらかった。でも、中にはひらがなとアルファベットをちゃんと色分けしている人もいて、そういう人は間違えていることも少なかった。とにかく、重要なのは丁寧に書くこと。そして書いたら必ず自分で試してみること。せっかく応募したのに、登録できないんじゃしょうがないからね。

● うんちく

カウンターの強さが目立っていけど、一番人気はゾーンプレス。採用数は148クラブもあった。次いで攻撃重視27、カウンター26、攻守バランス22、守備重視1。システムは、3-5-2が111（A84・B27）、4-4-2が59（A41・B18）、3-4-3が32（A24・B8）、5-3-2が12（A10・B2）、4-5-1が7（A3・B4）、4-3-3が3（A2・B1）。DFタイプは、リベロ165、ライン52、スイーパー7。

選手起用を見てみると、GKとDFでは架空選手よりもJリーガーの比率が高く、川口能活選手や井原正巳選手、ブッフバルト選手らがよく起用されていた。MFでは、屋野功とラモス選手の人気がすこぶる高く、半数以上のクラブにいたほど。FWでは、河本鬼茂と野田清志、福田正博選手の起用が目立っていた。

【ミストラル高松が優勝!】先日行われた、アクセラ主催の雑誌社対抗『サカつく2』大会で、サターンFAN編集部から参加したミストラル高松が優勝。計28チームによる熾烈な争いを見事に制した! って、でも高松もカウンターなんだよねぇ…。ちなみに記事担当者はというと、前号の編集部最強決定戦（雑誌社対抗の出場資格も賭けていた）の3位決定戦で小県に敗れたため参加できず。しょぼちん。

分岐ポイントを完全網羅。目指せ、シナリオクリア100%

魔法少女プリティサミー
～ハートのきもち～

発売日	発売中（1月29日）
発売元	NECインターチャネル
開発元	AICスピリッツ
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャー
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	20・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

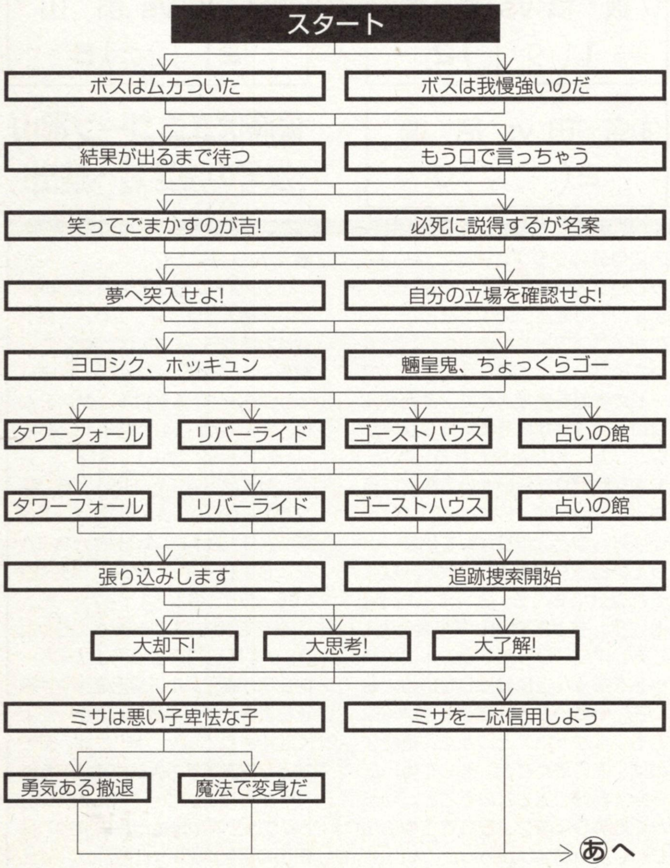
「マルチシナリオって全分岐点を探すのが大変なんだよな」などとお悩みのあなた。このフローチャートさえあれば、そんな心配ナッシング!

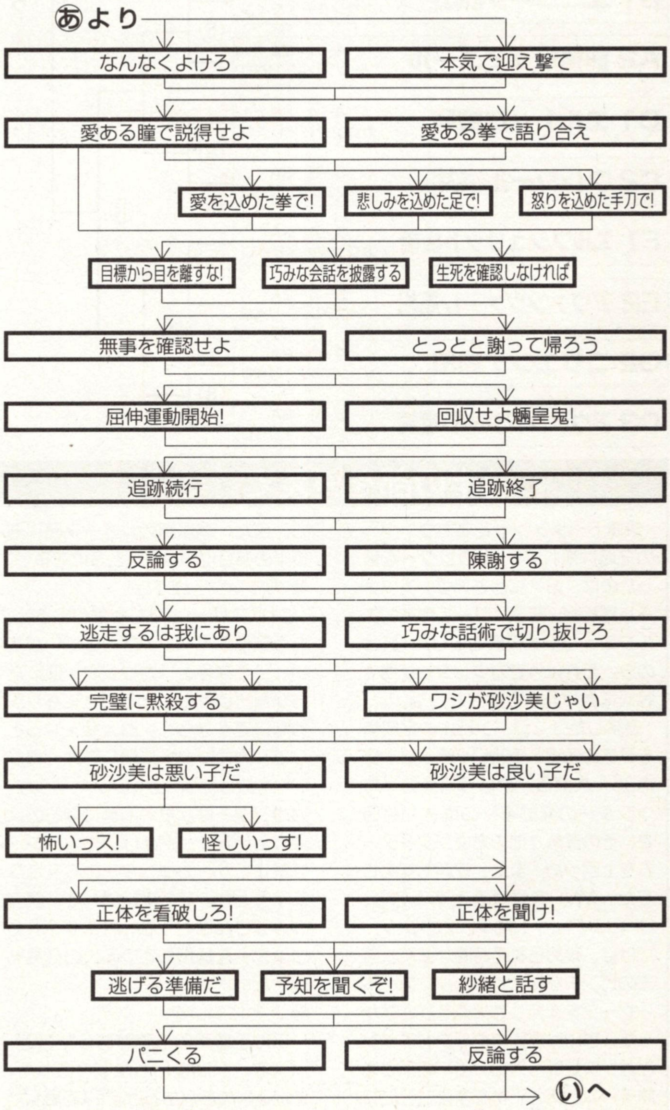
シナリオ分岐のポイントとなる選択肢とフラグをフローチャートで公開

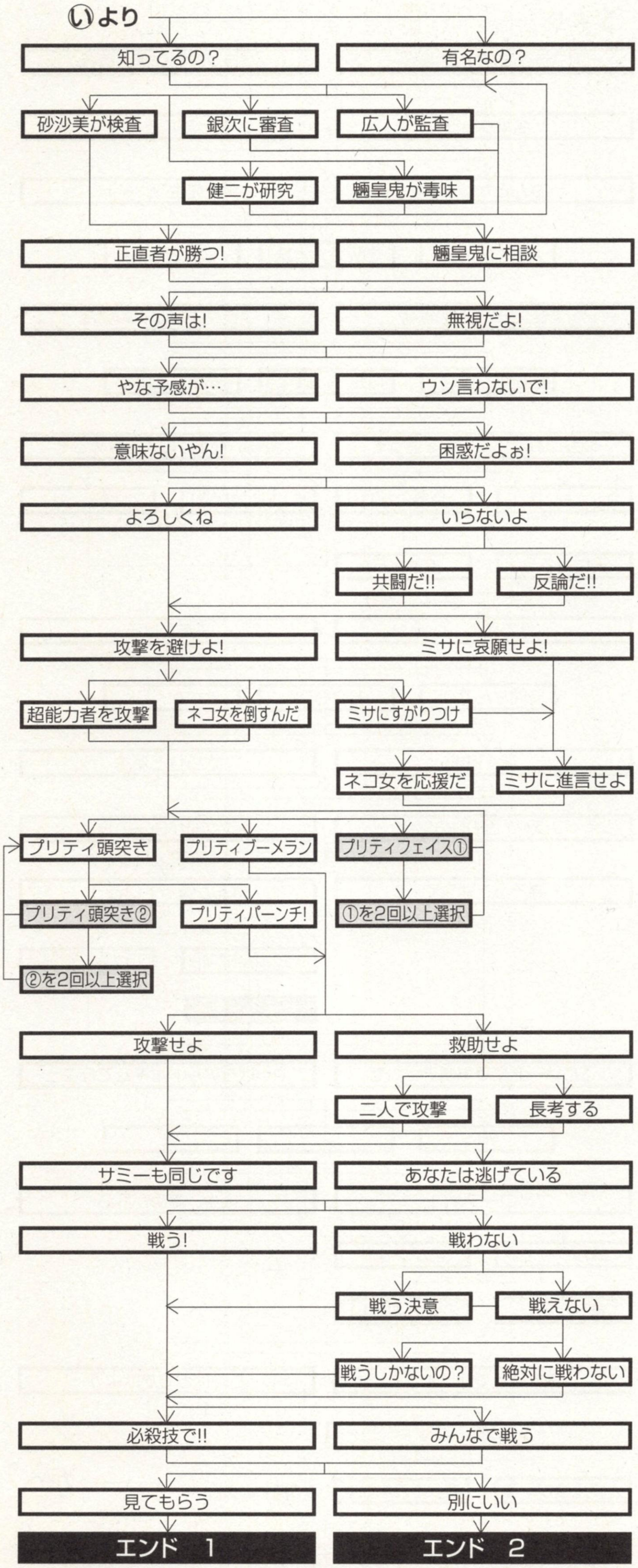
とにかく分岐点が豊富なこのゲーム。特に「燃えろ!炎のチョコ バレンタインまで後3日!!」の方は、選択肢による分岐以外に、フラグ（ストーリー分岐を発生させるための条件）による分岐もある。それならばということで、ストーリー展開をフローチャートでまとめてみた。なお、フローチャート内にあるⓐおよび①といった合番は、そのシナリオ内にのみ対応している。各シナリオ同士が繋がることはないので注意。

謎の新兵器!?
コードネームはキラキラ☆ラクダ

このシナリオでの分岐は選択肢によるもののみ。ほとんどが2択で進むので、これといって注意する点はない。手早く全分岐点を試したいのなら、まず1回目のプレイで選択肢が3つ以上登場する場面のちょっと手前でセーブしておく。2回目で1回目に選ばなかった方のルートを進む。そして最後に、セーブポイントから残りの選択肢を試せば良い。

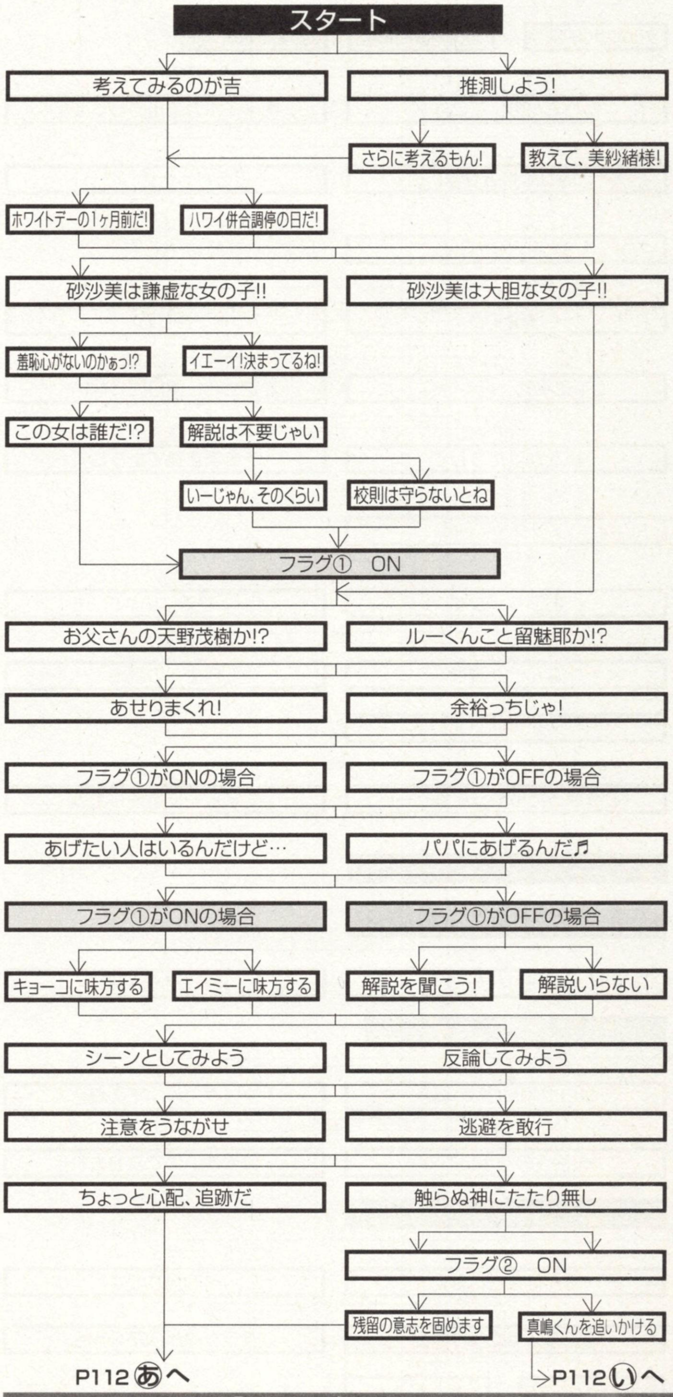






燃えろ炎のチョコ! バレンタインまで後3日!!

こちらのシナリオには、フラグによる分岐がある。これを満たしているかどうかによってストーリー展開が変わってくるので、フラグがONになる手前の選択肢でセーブをしておくといい。特に、ミニゲームの「砂沙美の家でチョコ作り」はクライマックスからエンディングにかけて大きく関わってくるイベントなので、手前で必ずセーブしておこう。



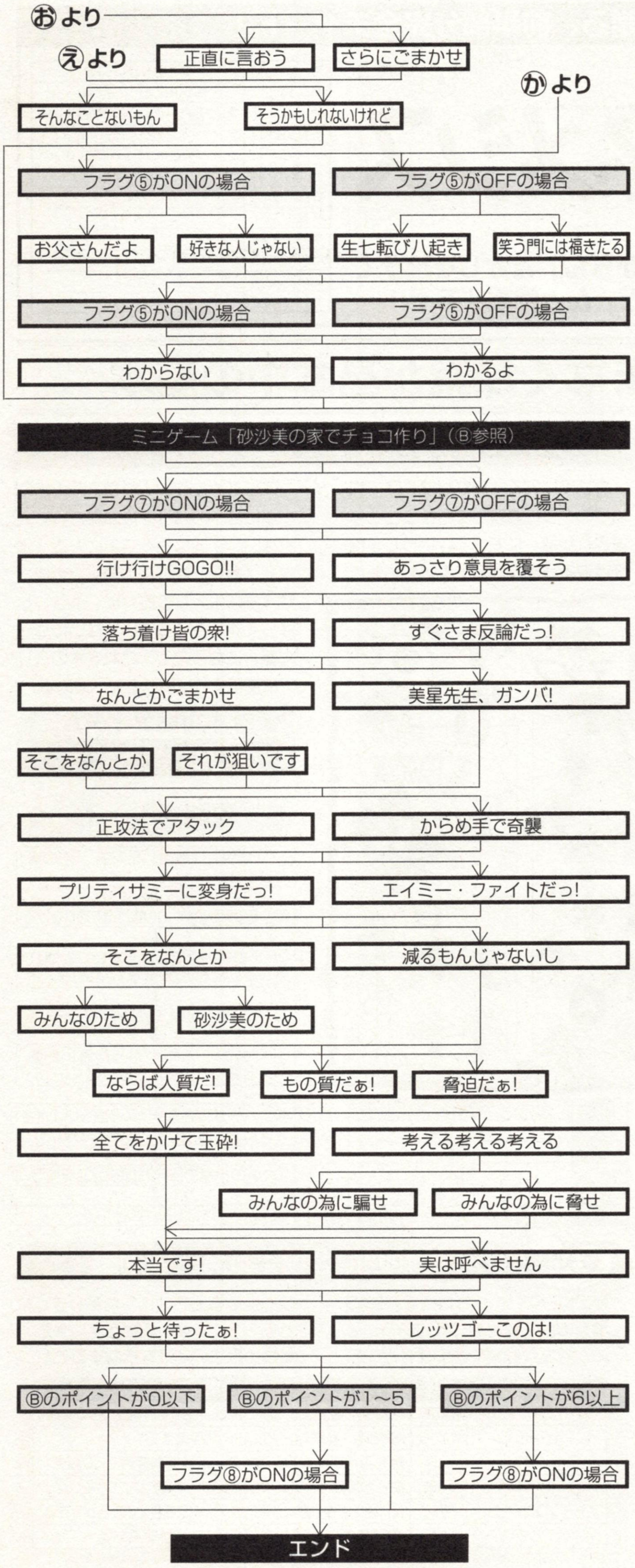
ここから先は次ページにて!!

あより　いより

文句を言うぞ
うん、そうしよう!
フラグ③　ON
美星先生の様子を見に行こう
広人を追って校庭にGO
もうちょっと聞こう
そろそろ退散しよう
フラグ②がONの場合
フラグ②、③がONの場合
フラグ②、③がOFFの場合
何してんの、このは?
南米イボガエルのしっぽだ
隠れて接近せよ!
どうどうと近づこう
フラグ④　ON
感嘆する
怪しむ
平気平気。行く行く
ごめん、明日にしない
声をかけたりして
そのまま見てたりして
フラグ⑤　ON
お断りします
絶対にいや!
なんとか説得
自由への脱出
フラグ⑥　ON
こうなったらやったるでー!
てきとーに処理しよう
ミニゲーム「キョーコの家でお菓子売り」(Ⓐ参照)
Ⓐのポイントが10以上で「リキュールオブキョーコS」入手
Uターンでぇす
疲れたから明日
「中華クルミ」入手
フラグ④がONの場合
フラグ④がOFFの場合
拾うのを手伝う
気まずいので立ち去れ
「シロップ」入手
そんなことはない
その通りです
フラグ⑤がONの場合
フラグ⑤がOFFの場合
もうちょっとだけ…
うん、じゃあ…
フラグ⑦　ON
うへ

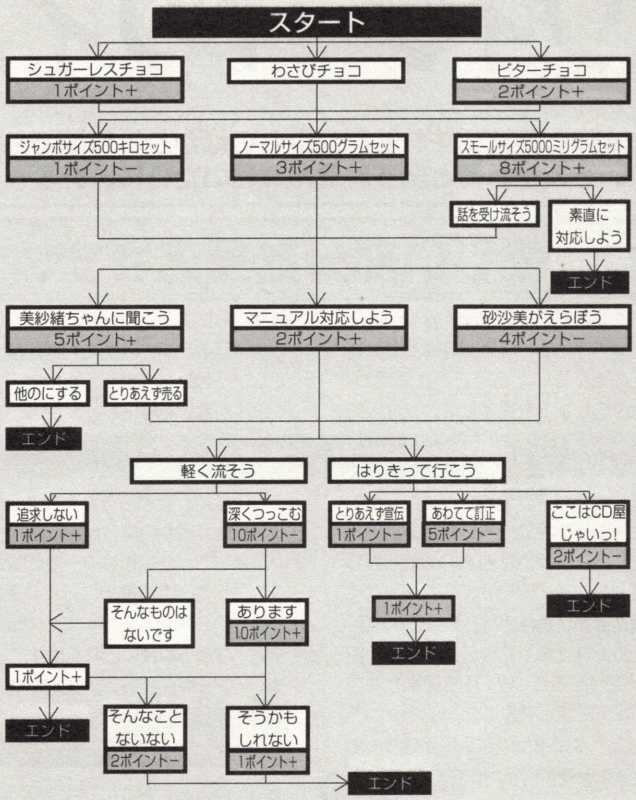
うより

フラグ⑤がONの場合
フラグ⑤がOFFの場合
名乗り出ろ!
笑ってごまかせ
なんとかしよう
美星先生ファイト
お姉さんと弟
お兄さんと妹
恋人どうし
フラグ④がONの場合
フラグ④がOFFの場合
美星先生と止めよう
小山田くんと止めよう
美紗緒ちゃんと止めよう
間髪いれずにこのはを追うぞ
間髪いれずに広人を責めるぞ
やみくもに探せ!
冷静になれ
広人を追い詰めろ!
このはを追いかけよう
天に祈ろう
追跡続行!
見て見ぬふり
声をかける
時間なんてOK
お金もOK
とにかくOK
深く追求
さらりと流す
フラグ⑥がONの場合
フラグ⑥がOFFの場合
帰ろう、速攻で
なんか買っていこう
フラグ⑥がONの場合
フラグ⑥がOFFの場合
「チョコソース」入手
ここは一発豪華絢爛チョコで
やっぱりアットホームで行こう
神
人
虫
フォローフォロー
人生、諦めが肝心
味がグッド
色がグッド
食べたるで
ごめんなさい
美紗緒とでかけよう
このはとでかけよう
フラグ⑧　ON
人間正直が一番
笑ってごまかせ
おへ
えへ
かへ



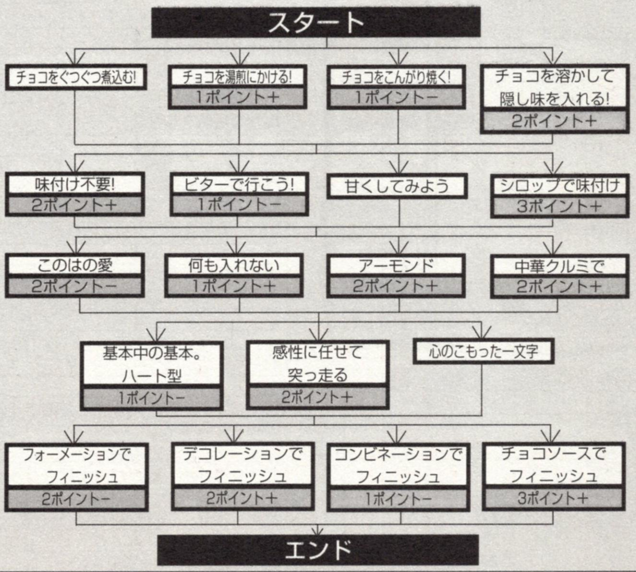
Ⓐキョーコの家でお菓子売り

ここでは、ミニゲームがエンドになった時点でポイントの合計が10以上なら、キョーコから「リキュールオブキョーコS」が貰える。エンドポイントが全部で6ヶ所あるが、これによる分岐はなし。



Ⓑ砂沙美の家でチョコ作り

このミニゲーム結果がチョコの味に影響する。選択肢、「チョコを溶かして～」、「シロップで～」、「中華クルミで～」、「チョコソースで～」は、途中で各アイテムを入手してないと発生しない。



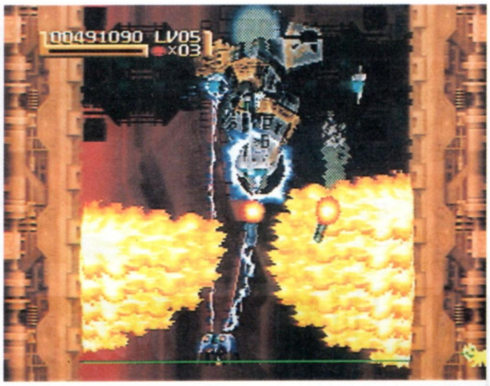
RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

トレジャー業務用第1弾は縦スクロールシューティング

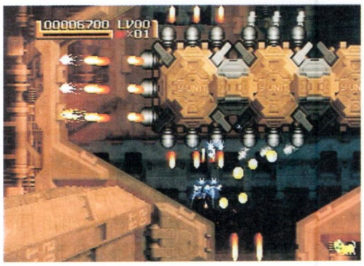
『ガンスターヒーローズ』や『シルエットミラージュ』の良質アクションで知られるトレジャー。メガドライブからの老舗として、多くの熱狂的ファンを持つこのソフトメーカーが、何とアーケードに参入することが決定した。そして参入第1弾として世に送り出すのがこの『レイディアント シルバーガン』(以下『RS』)だ。

この作品は横画面、縦スクロールの2Dシューティング。地形を利用した仕掛けや画面一杯に出される敵の弾、そして一つのステージに数体のボスが現れるのが主な特徴。詳細については以下で子細に述べていく。

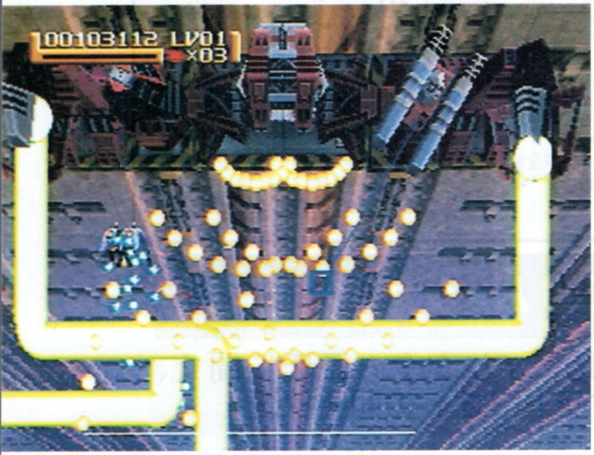
稼動時期に関しては春頃を予定。プレイするにはもう少し我慢が必要だが、ここでうれしい情報を一つ。何と『RS』はサターンと互換性を持つST-V基板で作られている。残念ながら今のところ移植の予定はないが、みんなの応援しだいでは移植も夢ではないぞ!



➡一つのステージに5体近くのボスが登場する。開発者が語ることに「難易度は激高」だそうだ



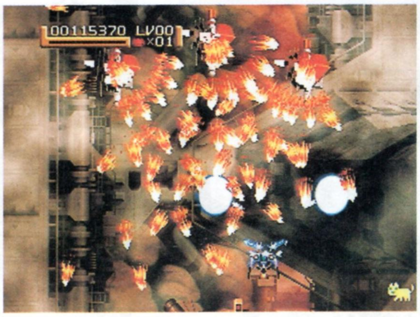
⬆地形も重要要素の一つ。もちろん地形に触れたら、即お陀仏



⬆ボスや一部の敵は3Dのポリゴンだが、基本は2Dシューティング。この激しい攻撃も売りの一つ

弾よけ、地形、ショット…。難易度A級シューティング

⬆地形を利用して戦うボス戦もある



⬅ボス戦のみならず、通常のザコ戦でもこれぐらいの攻撃がやってくる。気をゆるめる暇は一時もない

トレジャー節のキャラクタも健在

『RS』のプレイヤーとなるのが左の女性と右の男性。この2人が自機のプレイヤーになるのだが、その他にもキャラクタは数人登場する。彼らは世界観を深めるための存在で、ステージの合間合間に会話をしたりする。

このように『RS』はストーリー性を持ったシューティングでもあるのだ。

トレジャー直撃! 開発者インタビュー

トレジャー初の業務用作で初のシューティングである『RS』。この作品はどういった経緯で生まれ、どんなゲームなのか。開発の井内氏にお話を伺った。

株式会社 トレジャー
井上 洋

プロデューサー兼ディレクター兼背景描き。シューティングソフトが出ればほとんど買うとか

『RS』が生まれたわけ

――業務用とは驚きましたが。

井内 前々からアーケードを作ろうという話はあったんですがなかなか着手に踏み切れなかったんです。ですがセガさんとのお話でうまく話をまとめることができたので、制作に踏み切れたんです。せっかく業務用として企画段階から作ったのに、お蔵入りにしたくなかったですし。ただタイミングがあったから『RS』が世に送り出せるというのはありますね。

――今まで発売したタイトルのほとんどはアクションですが、なぜ今回はシューティングなのでしょう。

井内 私がゲーム業界に入ったころか

©TREASURE

謎が解けないとお嘆きのアナタに贈る、前半部分完全チャート！

ウィザードリィ ネメシス

発売日	発売中（1月22日）
発売元	ショウエイシステム
開発元	ショウエイシステム／Sir-Tech Software
価格（税別）	6800円
ジャンル	アドベンチャーRPG
対象年齢	全年齢
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	74・ブレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

本作の謎はいずれも手強いものばかり。序盤でも「わからん」とさじを投げている人がいると思う。そんな君のために、チャートをどーんと掲載するぞ!!

怪しい部分を見逃さず、くまなく探索が基本中の基本

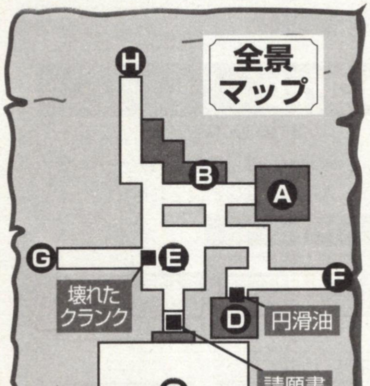
これまでの『Wizardry』と違い、謎解きが中心となる『NEMESIS』。その為にはいたるところを探索し、自分でヒントを見つけていかなければならない。そこで活用してほしいのが今回の記事。序盤で何かと取ってしまう無駄な行動を省き、効率よく冒険を進めるルートを大公開だ！

まずは世界観に慣れよう ～ガリカンの町～

まず、リアンの家で魔法のイニシエーションを受ける。紋章を調べると出るコメントは自然の法則を表しており、その意味さえ判れば難なく魔法を使う資格が得られるはず。

外では「壊れたクランク」と「円滑油」を拾うこと。「請願書」も手に入れて読んでおこう。「壊れたクランク」は鍛冶屋のタラに修理してもらうように。これらを井戸で使えば隠された「黄金の鍵」が取れる。

次に進むべき場所はターリアンの森。古い塔と共同墓地に行く必要は今はない。間違って行ってしまっても強大な敵の餌食にされるだけだ。



記号	場所名
A	リアンの家
B	鍛冶屋
C	教会
D	パブ
E	井戸
F	ターリアンの森入口
G	古い塔入口
H	共同墓地入口

入手可能アイテム

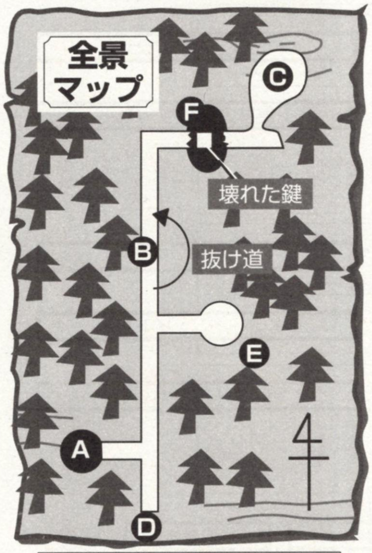
壊れたクランク（クランク）、円滑油、空の壷、黄金の鍵、短刀、革の服、請願書×2、体力回復の薬

攻略チャート

① Aのリアンの家の地下に降りる
↓
② 「A」→「F」→「W」→「E」の順番でイニシエーションを受ける
↓
③ キャビネットから「空の壷」と「体力回復の薬」を入手
↓
④ リアンの家から外に出る
↓
⑤ リアンから、「フォグ」と「ヒール」の魔法を授かる
↓
⑥ Bの鍛冶屋のタラのところで「錆びた剣」を入手
↓
⑦ Cの教会でベナレスと話す
↓
⑧ Eの井戸の前で壊れたクランクを入手。タラに修理を依頼
↓
⑨ Dのパブの前に落ちている「円滑油」を入手
↓
⑩ パブの1階で「短剣」、2階で「革の服」を入手
↓
⑪ タラから、修理が済んだ「クランク」を受け取る。「円滑油」と併せて井戸で使うと、「黄金の鍵」を入手
↓
⑫ Fからターリアンの森へ

虫の合成がカギを握る ～ターリアンの森～

橋で手に入る「壊れた鍵」は、鍛冶屋のタラに修理してもらうと「修復された鍵」にできる。いっしょに受け取る「タラからの手紙」にも目を通しておこう。入り口近くの木の小屋には木のバリアに邪魔されて入れない。まずは先々で手に入る「雄虫」、「雌虫」を「空の壷」と合成させ「雄雌虫入りの壷」にしよう。しばらくすると「虫でいっぱいになった壷」になるので、これを木のバリアに使用すれば晴れて先へ進める。



記号	場所名
A	木の小屋
B	流砂
C	噴水
D	ガリカンの町入口
E	ハーガニワールドからの出口

入手可能アイテム

壊れた鍵（修復された鍵）、奇妙な形の石、風の護符、錠開け、雄虫、雌虫

攻略チャート

① 「雄虫」、「雌虫」を入手。「空の壷」と合成させる
↓
② Bの流砂手前、右の抜け道を通り抜ける
↓
③ Fの橋の上でしばらく待つと崩れ落ちる。たもとから「壊れた鍵」を入手
↓
④ Cの噴水から「奇妙な形の石」を入手
↓
⑤ 「虫でいっぱいになった壷」を使い、邪魔している木を取り除く
↓
⑥ ハーガニ族のクリスと語らい、「ポイズン」と「リフレッシュ」の魔法を授かる
↓
⑦ Aの小屋で「奇妙な形の石」を使う
↓
⑧ ハーガニワールド地下階へ

豆知識 攻略範囲に登場する魔法の効果

『NEMESIS』の世界には4属性16種類の魔法が用意されている。そのどれもが戦闘や謎解きなど、冒険を進める上で効果を発揮してくれる。ここでは、序盤で手に入る6つの魔法の効果を解説するぞ。

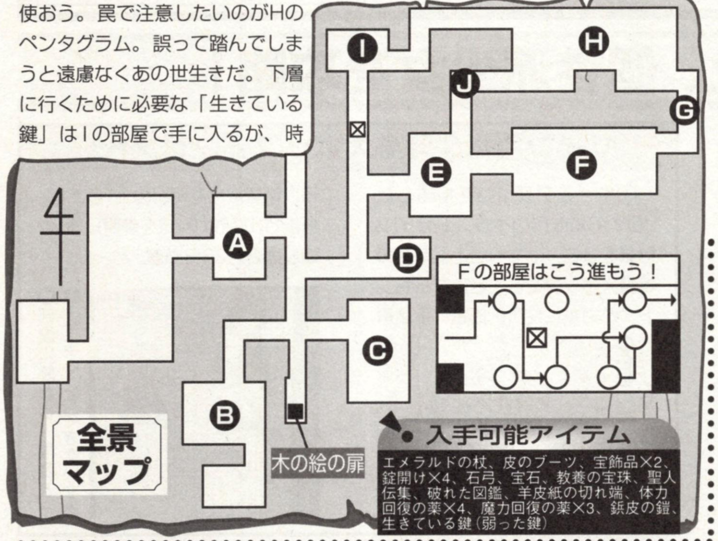
魔法名	属性	効果
フォグ	WATER	戦闘時に使用すると敵の攻撃が当たりにくくなる。通常時に使用するとエンカウント率が減る
ヒール	WATER	戦闘時、通常時ともにHPが回復する
ポイズン	AIR	敵を毒状態にする。毒状態の敵は時間経過でHP減少
リフレッシュ	AIR	敵からの攻撃が当たりにくくなる。自分からの攻撃は当たりやすくなる
ファイアストーム	FIRE	炎に弱い属性の敵に効果的なダメージを与えることができる
レジストファティーグ	FIRE	通常時よりもHPの回復スピードが速くなる

いよいよダンジョンに突入!! 理不尽な罠に注意せよ

ターリアンの森でするべき事が終わると、いよいよハーガニ族の住処であるハーガニワールドへ突入できる。地上に比べ広大なマップが待ち受けているうえに、今まで以上に難度の高い謎が用意されているぞ。

カギは生かしたまま使う ～ハーガニワールド地下1階～

この階では、3つある宝珠の1つ目を手に入れることが重要。道中の開かない扉は遠慮なく「錠開け」を使おう。罠で注意したいのがHのペンタグラム。誤って踏んでしまうと遠慮なくあの世生きだ。下層に行くために必要な「生きている鍵」はIの部屋で手に入るが、時間が経つと「弱った鍵」となり効力がなくなる。「生きている鍵」を得たら急いで木の絵の扉に向かうべし。



入手可能アイテム

エメラルドの杖、皮のブーツ、宝飾品×2、錠開け×4、石弓、宝石、教養の宝珠、聖人伝集、破れた図鑑、羊皮紙の切れ端、体力回復の薬×4、魔力回復の薬×3、鋲皮の鎧、生きている鍵（弱った鍵）

攻略チャート

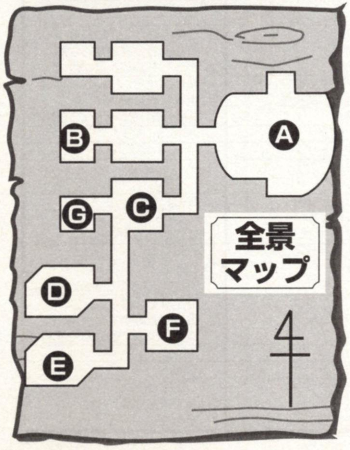
1. ① Aで「エメラルドの杖」、「皮のブーツ」、「革の手袋」、「宝飾品」を入手
2. ② Bで「錠開け」、「石弓」を入手
3. ③ Cで「宝飾品」、「宝石」を入手
4. ④ Dで「錠開け」を2つ入手
5. ⑤ Eで「錠開け」、「聖人伝集」、「破れた図鑑」、「ファイアストーム」と「レジストファティーグ」の魔法を入手
6. ⑥ 「右」→「左」→「中」→「右」→「右」の順番で動かし、本棚にある小箱のパズルを解く。「教養の宝珠」を入手
7. ⑦ 「教養の宝珠」があった隣の本棚にある隠し扉を通って、Fの部屋に入る
8. ⑧ 罠に気を付けながらGへ
9. ⑨ 「羊皮紙の切れ端」を入手
10. ⑩ 隠し扉を抜けHの部屋へ
11. ⑪ まず東から3番目のペンタグラムを踏み、その後一番西南のペンタグラムを踏む
12. ⑫ 隠し扉を通ってIの部屋へ入る。木を調べると「生きている鍵」が手に入る
13. ⑬ Hに戻り、もう一つの隠し扉でJへ。「体力回復の薬」×4、「魔力回復の薬」×3、「鋲皮の鎧」を通路で入手
14. ⑭ JからEを通って、木の絵の扉から地下2階へ

難しい謎はそれほど無い ～ハーガニワールド地下2階～

ハーガニワールドの中では比較的簡単な階。あえて難しい謎といえるのは、Aの部屋にある鏡からの問いかけ。しかしこれは、質問内容から容易に答えが想像できるはず。答え終わると鏡が割れるので、その際に「鏡のかけら」を拾うのを忘れないように。あとはGの部屋の書棚に「守護者の教条」を納めて下層へ進もう。

入手可能アイテム

皮の盾、創造の宝珠、鏡のかけら、矢×3、魔法の炭、羊皮紙、守護者の教条、鱗の鎧、毒消しの薬、皮の兜、魔法の宝石



攻略チャート

1. ① 地下2階に降りてすぐ「ファイアストーム」の魔法を使う。床の氷が溶け「皮の盾」を入手
2. ② Aの部屋で、「空」→「時間」→「雨」→「大地」→「木」の順に鏡の質問に答える。「創造の宝珠」を入手
3. ③ 割れた「鏡のかけら」を拾う
4. ④ 同部屋で「矢」×2を入手
5. ⑤ Bの部屋にある骨の台座で「魔法の炭」と「羊皮紙」を入手
6. ⑥ Cの部屋で「魔法の宝石」、「守護者の教条」を入手
7. ⑦ Dの部屋で「鱗の鎧」を入手
8. ⑧ Eの部屋で「矢」を入手
9. ⑨ Fの部屋で「毒消しの薬」と「皮の兜」を入手
10. ⑩ Gの部屋に戻り、「守護者の教条」を本棚にしまうとレバーが現れる
11. ⑪ レバーを引いて地下3階へ

1つめの護符が手に入る ～ハーガニワールド地下3階～

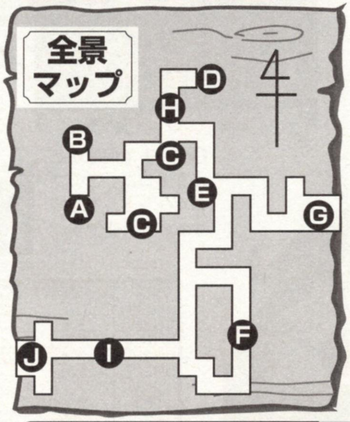
時に樽の中には、主人公が毒状態になる「毒ヒル」が存在している。回復するには、塩が入っているEの樽が有効だ。解毒作用があるぞ。

Hで頭蓋骨に宝珠をはめ終えると、いよいよ「呪いの剣」を手にする資格を得る。しかしその剣を引き抜いた瞬間、ヴォイドと呼ばれる空間に飛ばされ、剣の姿をした敵を倒さない限り元の世界には戻れなくなる。

出口に通ずるJの隠し扉には強大なドラゴンが待ち受ける。武器は「呪いの剣」が有効。敵の動きに合わせ、タイミングよく剣を振り下ろそう。

入手可能アイテム

宝石、槌矛、古いコイン×2、剣の柄、レバー、巨大な骨、理論の宝珠、図鑑の切れ端、木の盾、体力回復の薬×4、呪いの剣、豪力の護符



攻略チャート

1. ① 樽Aを調べて「宝石」を入手
2. ② 樽Bを調べて「槌矛」を入手
3. ③ 樽Cを調べて「古いコイン」を入手
4. ④ 樽Dを調べて「剣の柄」を入手
5. ⑤ 毒を受けたら、Eの「塩の樽」で治療できる
6. ⑥ Fで「レバー」を入手
7. ⑦ Eの色違いの壁に「レバー」を取り付けて動かすと、Gの牢屋が開く
8. ⑧ Gの牢屋で「大きな骨」を入手。側にいるハーガニ族から「理論の宝珠」を入手
9. ⑨ Hの頭蓋骨の左目に「創造の宝珠」、右目に「教養の宝珠」、口に「理論の宝珠」をはめると「呪いの剣」を入手
10. ⑩ ヴォイドに飛ばされる。剣の姿をした敵を倒せば戻れる
11. ⑪ Iの動く牙に「大きな骨」を挟み、動きを静止させJの部屋へ
12. ⑫ Jの部屋で「体力回復の薬」×2、「木の盾」を入手
13. ⑬ 色の違う壁に「鏡のかけら」を使い、「豪力の護符」を入手
14. ⑭ 同部屋の南にある隠し通路を守るドラゴンを、「呪いの剣」で倒す
15. ⑮ 隠し扉の奥のはしごを上って、ターリアンの森の出口Eへ

先のヒントをちょっとだけ…

ハーガニワールドを脱出したら、とりあえずガリカンの町へ。ヒントとしては「剣の柄」はタラへ、「武器図鑑」と「呪いの剣」は牧師へ、ということ。健闘を祈る。

残り3人の女の子たちのチャートを掲載！

放課後恋愛クラブ
～恋のエチュード～

『恋クラ』攻略も2回目にして最終回（涙）。前回と合わせて、これで12人の女の子をゲットしたも同然だ！　プレゼントにも注目してね。

発売日	発売中（1月15日）
発売元	キッド
開発元	未発表
価格（税別）	6300円（初回限定版6800円）
ジャンル	シミュレーション
対象年齢	18歳以上推薦
CD枚数	2枚
複数プレイ	1人用
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	25・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

年上のお姉さま2人と、個性派少女を攻略！

今回攻略するのは操、瑞穂、歩の3人。彼女らの共通点は、5日目に恋愛クラブに入会するということ。ちょっと遅れたかたちの参加となるが、今まで通り一途なプレイを心がければ、きっと彼女らと良い関係を築くことができるだろう。

➡他の娘に手を出すヒマなんてありません

表の見方

このチャートは、各キャラを意中の人と想定して作っている。そうではないプレイの場合は、選択肢が異なる箇所も当然出てくる。

○…ベスト選択
▲…表中の「会話選択」へ行く選択肢
×…「おでかけ」できない日
独白…独白イベント発生日
Bell…ポケットベル受信日
★…デートに誘える日
R3…3ラウンド目に2ショット

サイン色紙＆等身大ポッププレゼント！

①キャラデザインを担当したJOY・RIDE氏のイラストサイン色紙を3名、②ななせと③早苗の等身大ポップを各1名にプレゼント。ハガキに住所、氏名、電話番号、希望賞品を明記の上「恋プレ」係まで（住所はP65を参照）。締め切りは2月26日必着。

➡色紙の絵柄は、すべて同じもの

➡部屋に飾れば、早苗と一緒！下手なことできないなあ

園崎操　バイト中の彼女との2ショットは…

操は、抜群の美貌とスタイルで「年下の男の子」の主人公に迫る、ちょっと大胆なお姉さん。専門学校に通う、遊びたい盛りの20歳だ。恋愛クラブの活動の場、ファミレス「Starry SKy」でバイトしている彼女。クラブへは、仕事の合間を縫って参加している。操を狙うにあたって注意点をひとつ。表中でR3が付いてる日は、3ラウンド目に2ショットしないとお出かけに誘えない。

⬇操は過去の苦い経験から、自分が惚れるより、相手に惚れさせようとする恋愛を心がけていた。でも結局彼女の方が主人公に夢中になってしまうのだった

⬆デートで何故かこんなトコに。このプロポーションを維持するのは大変です

⬆26日にお出かけすると、こんなオイシすぎる場面に…

日付	話題選択	会話選択
5月19日	欠席	－
5月20日	欠席	－
5月21日	欠席	－
5月22日	欠席	－
5月23日 R3 独白	▲ 制服 バイト 恋愛クラブ	そりゃあ嬉しいよね 興味ないな ○ 恥ずかしいこと聞かないでよ
5月24日 ×	寝坊 ▲ 学校 サボリ	そんなもんなのかな ○ それ、感心しないな 親は文句言わないの？
5月25日	欠席	－
5月26日	▲ 昨日のこと バイト エステ	○ うん、さびしかった 1日くらい、別に 今日、会えたからいいよ

日付	話題選択	会話選択
5月27日	杏奈 ▲ 大人 エステ	○ 充分大人だよ 杏奈ちゃんよりは大人さ その遊び、教えて
5月28日	欠席	－
5月29日 ★	香水 ▲ 店長 勤務態度	うっとおしいな ○ 下っ端はツライね 経営者として当たり前かな
5月30日	欠席	－
5月31日 独白	▲ 料理 友達 操の家	○ 毎日ちゃんと作ってます 作ったことないな 操さんに作ってもらう予定
6月1日	デート	－
6月2日	▲ 昨日のデート ダイエット バイト	よくわかったよ ○ 俺はマジメに恋愛したい 理由、教えてよ
6月3日	欠席	－
6月4日	欠席	－
6月5日 ★	雛子 通販 ▲ 美容	○ その方がかしこいかな でも、お金はかかるよね どっちも同じっぽいけど
6月6日 R3 独白	ダイエットフード ▲ 最近の高校生 借金	楽しいからいいんじゃない ○ 由々しき事態だな 時代の流れだからしょうがない
6月7日	欠席	－
6月8日	デート	－
6月9日 Bell	欠席	－
6月10日 R3 独白	リバウンド ▲ スタイル エステ	○ 気にしない イヤだ まだやせてもらう
6月11日 ★	スリーサイズ ▲ 体調 エステ	わからない ○ わかるよ 俺もダイエットつき合おうかな
6月12日 ×	恋愛クラブ ファミレス ▲ バイト	そんなものはない ○ 金持ちと結婚すりゃいい 成金オヤジにおねだりすれば
6月13日	欠席	－
6月14日	デート	－
6月15日 ★	▲ 恋愛クラブ パーティ 最終日	したけど ○ まあまあかな 全然ダメ

©LIBIDO

稲葉歩　バンドと、友情と、恋愛と…

他人と同じことが嫌いな、個性派少女の歩。恋愛にもカッコ良さを求めているところがある。クラブには、バンドのメンバー探しのために入った感じ。歩は和美を勧誘しようとするが、威明を振ってしまったことが元で彼女と大ゲンカ。そのときにポリシーある意見を言えば、歩は一気になびいてくる。このように会話は、彼女を持ち上げるのではなく自分の意見をはっきり言った方がいい。

⇧遊園地でのデートを、良く思っていなかった彼女だが。大切なのは、誰と一緒かということ

⇩下着を買うのに付き合うのは、全然苦じゃない？　でも、「関係ある」って、それってもしかして…

⇧主人公の、他人に迎合しない考え方に共鳴した歩。個性とは外見だけでなく中身の問題かもしれない

日付	話題選択	会話選択
5月19日	欠席	―
5月20日	欠席	―
5月21日	欠席	―
5月22日	欠席	―
5月23日	▲ 印象 メンバー探し 和美	かわいいって思ったよ おしゃれな子、かな ○ 少し変わってるかなって
5月24日 独白	デートの誘い ▲ 和美 バンドのメンバー	大丈夫だよ、そんなの ○ どうしてそう思うの？ 悩んだって仕方ないでしょ
5月25日	欠席	―
5月26日	威明 ▲ 恋人の条件 バンド	○ 大事なことだよね 合わせて欲しくない？ わがままな方がいいわけ？
5月27日	威明をフッた理由 ▲ 和美の気持ち バンド	実は感じてるけど 全然わかんないな ○ 俺、歩が好きだから
5月28日 ×	威明の落ち込みよう ▲ 威明にしたこと バンド	○ そりゃ悪いよ いいんじゃない？ つき合ってもよかった？
5月29日 独白 ×	恋愛クラブ会則 ▲ 和美の気持ち バンド	嫌われるのは困るな ○ たとえ嫌われてもだ うまくやるよ

日付	話題選択	会話選択
5月30日 ★	▲ 和美との仲 恋愛クラブ デモテープ	○ そりゃいいことだよ やめといたほうがいい 勇気あるなあ
5月31日 Bell	▲ 恋愛 和美 威明	○ 全部個性かもね 普通じゃない恋愛 なんだろうね？
6月1日	デート	―
6月2日	▲ 人間関係 和美 ○ 観覧車	それはいけない 他人の個性も大事だからね 次からはうまくやるよ
6月3日	欠席	―
6月4日	○ バイトの時間 ▲ キーボード バント	確かに、それはカッコいいかも ふたつも一緒に弾けるの？ 音楽はカッコじゃないよ
6月5日 独白	バイト 酒とタバコ ▲ タチの悪い客	もちろんだろ 自分で解決しなよ ○ ホントに必要なら
6月6日 ★	バンドの練習 ▲ バイト 明日、忙しい理由	○ ま、そんなもんだよ マジメに働けよ バレなきゃいいか
6月7日	欠席	―
6月8日	デート	○ 当たり前だろ いいと思ってるけど どうなんだろう
6月9日 ★	きのう ▲ 複雑な気分 キス	そんなに恥ずかしいかなあ 逃げないでくれよ ○ 逃げたら追っかけるよ
6月10日 独白	和美 ▲ ボーカル バンド	わからないからオンチなの ○ ここで歌ってみ ボーカル、やってみたら
6月11日	欠席	―
6月12日	低音難聴 店内放送 ▲ バイト	○ それはそうだな わがまま言うなって 店長にかけあったら？
6月13日	好きな音楽 ＣＤの買い方 ▲ バイト先の音楽	よかったじゃない いいかげんなもんだ ○ 優しい店長なんだ
6月14日	デート	―
6月15日 ★	和美 恋愛クラブ ▲ バンド	メジャー路線で妥協しなよ 堂々とオリジナルで勝負だ ○ 和美はなんて言ってるの？

山科瑞穂　「隣りのお姉さん」からの前進

主人公の隣りの家に住んでいる、5歳上の女子大生。主人公を弟みたいに思っていたが、ひとりの男としての部分も感じてしまい戸惑っているようだ。教師を目指しているだけあってか、恋愛に関しても少々お堅い感じがする。しかし不節操なのが嫌なだけで、彼女自身も恋人が欲しいのは事実。2ショットでの会話も基本的にはマジメな受け答えが好ましいが、時には彼女の価値観を革命させてしまうくらいの返事が重要。

⇩好きじゃなきゃ付き合えないけど付き合うことで育ち始める愛もある。恋愛に公式は存在しない

⇧いつしか、主人公を恋愛の対象として見るように…

⇧年の差、将来…。想いが大きい故に、悩んでしまう

日付	話題選択	会話選択
5月19日	欠席	―
5月20日	欠席	―
5月21日	欠席	―
5月22日	欠席	―
5月23日 独白	▲ ナンパ経験 大学生活 育ちの良さ	ありますよ ○ ないですよ それは言えません
5月24日 ★	▲ 異性への興味 入会の動機 教師	自分に厳しすぎるよ ○ 誰にでもあることだよ 偉いんだね
5月25日	デート	―
5月26日	▲ 異性に対する姿勢 雑誌 教育実習	そうだね ○ そんなことないよ そういうのいけないと思う？
5月27日	○ 年頃 ▲ ナンパの是非 バイト	素晴らしい 現実的にはアリだと思う 極力ないほうがいい

日付	話題選択	会話選択
5月28日	欠席	―
5月29日 独白	▲ 瑞穂の問いかけ 教習所 バイト	錯覚じゃないから付き合える ○ ふたりの関係の深まりが先 付き合うことで育つ愛もあるハズ
5月30日 ★	▲ 好きって気持ち 教習所 教師になる夢	○ それはそうだね もう少し時間をかけてから ひとそれぞれだと思うから
5月31日	▲ 罪悪感 詩集 自動車学校	○ そんな自分を責めなくていいよ 考えが深いんだね 必要とされるのはうれしいよ
6月1日	デート	―
6月2日	▲ 恋愛のかたち 愛情の高まり 卒業検定	普通じゃないの かわいいね ○ 意識しすぎだよ
6月3日 Bell	欠席	―
6月4日	欠席	―
6月5日	▲ 恋愛のかたち キスしたこと 免許取得	すごくわかるよ 相性だって大事だよ ○ それもひとつの考えだね
6月6日 ★	恋愛のかたち ▲ 恋の進展 教職	○ とても感じるよ 残念だけど感じない 恋なのかどうかわからない
6月7日 独白	▲ 自分に厳しい 愛情 教職	もっと相手に甘えてもいい 瑞穂サンのせいじゃないから ○ ボクは気軽に付き合えるけど
6月8日	デート	―
6月9日	欠席	―
6月10日	免許取得 ▲ 日曜日のデート 教育実習	瑞穂サンでも？ それはあるよね ○ でも合格で良かったね
6月11日 独白	欠席	―
6月12日	年下 ▲ 不安の解消 教職	○ ボクに任せておいて いつもの瑞穂サンらしくないね それはできないよ
6月13日 ★	▲ 恋愛の前向きな考え 引越し 園崎操との話	○ その通りだね そういう瑞穂サンっていいね それは行き過ぎかも
6月14日	デート	―
6月15日 ★	▲ 昨日のこと 引越し 大学生活	大丈夫だよ ○ 心の結びつきも大事だからね そんなものかな

REALTIME GAME RANKING

リアルタイム　ゲーム　ランキング

少ない初登場作品。上位陣の順位変動もほとんどなし

いつもより初登場タイトルが少ない今号のランキング。これは今号の集計対象期間に、ソフトがまったく発売されない年始の時期が重なっているためだ。上位陣の中での順位変動も少なく、寂しい結果となった。

移り変わるソフト人気を読者からの支持票を基に数値化したのが、このコーナーだ。この表で注意して欲しいのが、投票人数と総合点の関係。マイナーなソフトは、プレイ人口の少なさから投票人数が10人以下に収まりやすく、順位的にも他のソフトとダブつくことが多い。反対にヒット作と呼ばれるソフトは、プレイ人口が多いだけあって投票人数も多く、ポイントもよく変動している。過去のヒット作が、今では下位にランクインされているのも興味深いところだ。

地方ごとにゲーム人気の差はあるのか？今号ランキングを全国エリア別に再集計

ゲームの人気は各地方ごとにどれだけ違うのだろうか？　この疑問を解決すべく、今号はランキングのデータをエリアごとに再集計。エリア別に1〜5位まで順位を出してみた。結果は以下のとおり。関東と東海エリアはランキング順位が全く同じであること、何故か『ソウルハッカーズ』は信越・北陸での支持が強いなど、全体的なタイトルの顔ぶれは同じではあるものの、各エリアごとの特性が現れた形となった。

全国エリア別リアルタイムランキング

エリア	順位	ゲーム名	+	−	総合点	投票数
北海道 東北	1	スーパーロボット大戦F	102	0	102	28
	1	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	102	0	102	25
	3	下級生	78	0	78	26
	4	グランディア	83	7	76	21
	5	EVE burst error	75	0	75	19
北陸 信越	1	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	47	0	47	13
	2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	46	0	46	13
	3	サクラ大戦	44	0	44	14
	3	EVE burst error	44	0	44	12
	3	下級生	44	0	44	15
関東	1	サクラ大戦	429	22	407	121
	2	スーパーロボット大戦F	299	4	295	88
	3	グランディア	291	0	291	75
	4	下級生	274	0	274	87
	5	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	264	0	264	74
東海	1	サクラ大戦	164	0	164	43
	2	スーパーロボット大戦F	121	10	111	36
	3	グランディア	103	9	94	27
	4	下級生	89	2	87	32
	5	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	86	6	80	24
近畿	1	グランディア	239	0	239	61
	2	サクラ大戦	233	5	228	69
	3	EVE burst error	192	0	192	54
	4	下級生	161	1	160	49
	5	スーパーロボット大戦F	163	18	145	51
四国 中国	1	サクラ大戦	133	12	121	41
	2	グランディア	100	0	100	25
	3	スーパーロボット大戦F	94	7	87	29
	4	下級生	84	1	83	28
	5	EVE burst error	68	2	66	19
九州	1	下級生	65	3	62	20
	2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	58	0	58	14
	3	EVE burst error	48	4	44	14
	4	グランディア	43	4	39	11
	5	サクラ大戦	44	11	33	17

REAL TIME RANKING／'97年12月25日までのサターンソフト対象

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	−	総合点	好評%
1	1	332	サクラ大戦	1129	60	1069	94.95
2	2	233	グランディア	899	20	879	97.82
3	5	257	下級生	795	7	788	99.13
4	4	251	スーパーロボット大戦F	832	50	782	94.33
5	6	212	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	758	14	744	98.19
6	3	219	EVE burst error	753	21	732	97.29
7	7	140	デビルサマナー　ソウルハッカーズ	480	12	468	97.56
8	9	99	Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 2	382	0	382	100.00
9	10	115	同級生2	326	23	303	93.41
10	8	90	X-MEN VS. STREET FIGHTER	286	11	275	96.30
11	18	80	悠久幻想曲	227	7	220	97.01
12	16	99	DESIRE	253	34	219	88.15
13	11	100	ときめきメモリアル〜forever with you〜	277	75	202	78.69
14	13	76	ドラゴンフォース	216	16	200	93.10
15	15	74	ルナ　シルバースターストーリー	212	23	189	90.21
16	20	61	マリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士〜	168	1	167	99.41
17	13	72	ラングリッサーⅣ	184	24	160	88.46
18	24	62	真・女神転生　デビルサマナー	175	17	158	91.15
19	17	61	DEAD OR ALIVE	166	13	153	92.74
20	12	82	野々村病院の人々	193	54	139	78.14
21	61	57	ラングリッサーⅢ	135	32	103	80.84
22	22	31	タクティクス　オウガ	103	6	97	94.50
23	23	39	ヴァンパイアハンター	96	7	89	93.20
23	27	36	シャイニング・フォースⅢ　シナリオⅠ　王都の巨神	94	5	89	94.95
25	19	70	天外魔境　第四の黙示録	143	59	84	70.79
26	21	53	同級生if	111	32	79	77.62
27	30	30	CULDCEPT（カルドセプト）	83	5	78	94.32
28	29	29	ポリスノーツ	76	0	76	100.00
29	26	39	バイオハザード	86	11	75	88.66
30	48	32	アイドル雀士スーチーパイⅡ	74	0	74	100.00
31	28	33	THE KING OF FIGHTERS '96	85	16	69	84.16
32	35	65	バーチャファイター2	152	85	67	64.14
33	32	31	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！	90	25	65	78.26
34	50	80	新世紀エヴァンゲリオン　2nd Impression	140	81	59	63.35
35	31	35	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.1 〜虹色の青春〜	75	18	57	80.65
36	45	38	きゃんきゃんバニー・エクストラ	72	17	55	80.90
37	37	44	NiGHTS into dreams...	84	30	54	73.68
38	41	34	エターナルメロディ	75	24	51	75.76
39	91	21	ROOMMATE〜涼子 in Summer Vacation〜	56	7	49	88.89
40	42	26	ストリートファイターZERO2	59	11	48	84.29
41	39	34	セガラリー・チャンピオンシップ	62	16	46	79.49
42	46	37	魔法騎士レイアース	72	28	44	72.00
43	33	32	パンツァードラグーン　ツヴァイ	62	19	43	76.54
44	25	30	きゃんきゃんバニー・プルミエール2	55	14	41	79.71
44	66	23	三國志Ⅴ	49	8	41	85.96
44	54	16	ネクストキング　恋の千年王国	48	7	41	87.27
47	112	18	全日本プロレス　FEATURING VIRTUA	48	9	39	84.21
47	40	17	蒼穹紅蓮隊	42	3	39	93.33
49	34	15	銀河お嬢様伝説ユナ3〜ライトニング・エンジェル〜	41	4	37	91.11
50	67	19	ROOMMATE〜井上涼子〜	48	12	36	80.00
50	38	12	GUNGRIFFON　The Eurasian Conflict	37	1	36	97.37
52	−	10	ウイニングポスト2　ファイナル '97	34	0	34	100.00
53	36	16	ルナ −シルバースターストーリー− MPEG版	39	6	33	86.67
54	58	16	ゲーム天国	32	1	31	96.97
54	51	13	サンダーフォースⅤ	34	3	31	91.89
54	67	12	アンジェリークSpecial2	32	1	31	96.97
54	63	9	ファイヤープロレスリング　6MEN SCRAMBLE	31	0	31	100.00
58	52	52	電脳戦機バーチャロン	93	63	30	59.62
58	64	19	ぷよぷよSUN	40	10	30	80.00
60	58	24	黒の断章	44	15	29	74.58
61	60	27	ブルーブレイカー〜剣よりも微笑みを〜	54	26	28	67.50
61	54	16	花組対戦コラムス	32	4	28	88.89
61	46	11	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	31	3	28	91.18
64	初	18	リアルバウト餓狼伝説Special	39	12	27	76.47
64	72	14	ゼルドナーシルト	31	4	27	88.57
64	108	11	シルエットミラージュ	30	3	27	90.91
64	54	10	ストリートファイターコレクション	27	0	27	100.00
64	96	9	プリンセスメーカー2	27	0	27	100.00
69	−	11	レイヤーセクション	29	3	26	90.63
70	43	48	スレイヤーズろいやる	83	60	23	58.04
71	49	16	サムライスピリッツ天草降臨	32	10	22	76.19
71	72	13	バーチャコップ2	26	4	22	86.67
71	98	10	THE KING OF FIGHTERS '95	26	4	22	86.67
74	62	12	プリンセスクラウン	26	5	21	83.87
74	85	8	だいな♡あいらん	22	1	21	95.65
76	108	7	リフレイン ラブ〜あなたに逢いたい〜	20	0	20	100.00
77	83	11	QUIZなないろDREAMS　虹色町の奇跡	25	6	19	80.65
77	81	8	Wizard's Harmony 2	21	2	19	91.30
79	81	10	Wizard's Harmony	25	7	18	78.13
80	123	8	スナッチャー	17	0	17	100.00
81	99	19	VIRUS（ウイルス）	28	12	16	70.00
81	54	12	超時空要塞マクロス　愛・おぼえていますか	22	6	16	78.57

※データは、本誌2号の読者ハガキから無作為に1000通選び、集計したものです。対象は'97年 12月25日までに発売されたサターンソフトで、おもしろい、つまらない順にそれぞれ＋、−のポイントで集計を行い、＋から−を差し引いた際に出てきた得点順に順位をつけています。なお、ポイントのうちわけは、1位…5ポイント、2位…4ポイント、3位…3ポイント、4位…2ポイント、5位…1ポイントとなっています。

順位	前号	投票数	ゲーム名	+	−	総合点	好評%
83	−	8	マジカルドロップIII〜とれたて増刊号!〜	20	5	15	80.00
84	145	27	きゃんきゃんバニー・プルミエール	48	34	14	58.54
84	141	18	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜	32	18	14	64.00
84	136	10	トゥームレイダース	19	5	14	79.17
84	91	8	スーパーリアル麻雀グラフィティ	16	2	14	88.89
88	43	17	ガーディアンヒーローズ	28	15	13	65.12
88	76	10	怒首領蜂	16	3	13	84.21
88	67	8	アンジェリークSpecial	17	4	13	80.95
91	93	11	スーパーリアル麻雀PV	21	9	12	70.00
91	99	8	DX人生ゲームII	14	2	12	87.50
93	53	9	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	17	6	11	73.91
93	65	8	信長の野望・天翔記	18	7	11	72.00
95	104	9	サターンボンバーマン	18	8	10	69.23
96	110	14	プロ野球　グレイテストナイン '97	20	11	9	64.52
96	104	7	ダライアス外伝	14	5	9	73.68
96	−	6	麻雀学園祭	13	4	9	76.47
99	123	26	テラ　ファンタスティカ	39	32	7	54.93
99	−	12	SONIC R	16	9	7	64.00
99	99	10	機動戦士ガンダム外伝III　裁かれし者	17	10	7	62.96
99	−	6	Hop Step あいどる☆	8	1	7	88.89
103	87	8	スーパーリアル麻雀PVI	15	9	6	62.50
103	152	7	太閤立志伝II	13	7	6	65.00
103	−	6	セガラリー・チャンピオンシップ・プラス	9	3	6	75.00
106	−	7	ビクトリーゴール　WORLDWIDE Edition	11	6	5	64.71
107	141	15	卒業II　ネオ・ジェネレーション	21	17	4	55.26
107	110	11	機動戦士ガンダム外伝II　蒼を受け継ぐ者	19	15	4	55.88
107	146	7	大運動会	13	9	4	59.09
107	−	6	マーヴル・スーパーヒーローズ	10	6	4	62.50
111	120	13	実況パワフルプロ野球S	17	14	3	54.84
111	152	10	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	14	11	3	56.00
111	165	10	あすか120%リミテッド	19	16	3	54.29
111	−	9	魔法少女プリティサミー〜恐るべし身体測定!　核爆発5秒前〜	15	12	3	55.56
111	72	9	ファルコムクラシックス	12	9	3	57.14
116	78	8	デカスリート	7	5	2	58.33
116	130	8	デイトナUSA　CIRCUIT EDITION	10	8	2	55.56
116	85	6	Jリーグビクトリーゴール '97	8	6	2	57.14
116	−	6	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜	8	6	2	57.14
120	120	9	七ツ風の島物語	15	14	1	51.72
120	161	8	天地を喰らうII〜赤壁の戦い〜	12	11	1	52.17
122	87	31	新世紀エヴァンゲリオン　デジタル・カード・ライブラリ	39	39	0	50.00
122	78	12	魔法学園ルナ	12	12	0	50.00
122	176	10	ゆみみみっくすREMIX	17	17	0	50.00
122	198	7	DX人生ゲーム	7	7	0	50.00
122	112	7	新テーマパーク	8	8	0	50.00
122	−	7	古伝降霊術　百物語	7	7	0	50.00
128	141	14	クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	19	20	−1	48.72
128	118	12	ストリートファイターZERO	15	16	−1	48.39
128	152	10	ビクトリーゴール '96	15	16	−1	48.39
128	115	9	マリカ〜真実の世界〜	11	12	−1	47.83
128	70	8	全国制服美少女グランプリ　ファインドラブ	6	7	−1	46.15
128	−	6	ときめき麻雀グラフィティ　〜年下の天使たち	4	5	−1	44.44
134	118	11	ワールドアドバンスド大戦略〜鋼鉄の戦風〜	18	20	−2	47.37
134	131	8	Christmas NiGHTS（クリスマス　ナイツ）	10	12	−2	45.45
134	−	7	ウイニングポストEX	12	14	−2	46.15
137	152	12	神秘の世界エルハザード	16	19	−3	45.71
137	176	9	空想科学世界ガリバーボーイ	11	14	−3	44.00
137	−	8	マリア　君たちが生まれた理由	7	10	−3	41.18
137	−	7	グレイテストナイン '96	8	11	−3	42.11
141	96	29	FIGHTERS MEGAMiX	41	45	−4	47.67
141	168	10	ファイティングバイパーズ	14	18	−4	43.75
141	131	6	完全中継プロ野球　グレイテストナイン	8	12	−4	40.00
144	152	14	伝説のオウガバトル	17	22	−5	43.59
144	126	13	ぷよぷよ通（2）	14	19	−5	42.42
144	141	11	ダークセイバー	12	17	−5	41.38
144	186	8	銀河お嬢様伝説ユナREMIX	10	15	−5	40.00
144	−	6	アイドル雀士スーチーパイSpecial	3	8	−5	27.27
144	−	6	はるかぜ戦隊Vフォース	6	11	−5	35.29
150	123	13	機動戦士ガンダム外伝I　戦慄のブルー	15	21	−6	41.67
150	−	6	アローン・イン・ザ・ダーク2	8	14	−6	36.36
152	158	16	機動戦士ガンダム	20	27	−7	42.55
152	152	12	ダイナマイト刑事	11	18	−7	37.93
152	224	6	新・忍伝	6	13	−7	31.58
155	176	11	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	10	18	−8	35.71
156	136	6	サイバードール	3	12	−9	20.00
157	211	29	リアルサウンド〜風のリグレット〜	41	51	−10	44.57
157	186	10	ラストブロンクス	11	21	−10	34.38
157	168	9	天地無用! 登校無用アニラジコレクション	4	14	−10	22.22
160	215	12	銀河英雄伝説	8	19	−11	29.63
160	131	11	サムライスピリッツ　斬紅郎無双剣	12	23	−11	34.29
160	131	9	ワールドアドバンスド大戦略　作戦ファイル	7	18	−11	28.00
160	−	7	ゴジラー列島震撼ー	6	17	−11	26.09
164	−	6	ポポイっとへべれけ	1	13	−12	7.14
164	131	6	リアルバウト餓狼伝説	2	14	−12	12.50
166	−	8	探偵神宮寺三郎　未完のルポ	7	20	−13	25.93
166	168	7	七つの秘館	4	17	−13	19.05
168	214	27	デイトナUSA	21	35	−14	37.50
168	146	6	DX日本特急旅行ゲーム	1	15	−14	6.25
170	194	10	月花霧幻譚〜TORICO〜	3	18	−15	14.29
170	−	10	サターンボンバーマン　ファイト!!	6	21	−15	22.22
170	229	9	TAMA	6	21	−15	22.22
170	136	8	ゲゲゲの鬼太郎　幻冬怪奇譚（げんとうかいきたん）	3	18	−15	14.29
170	182	6	ファイプロ外伝　ブレイジングトルネード	0	15	−15	0.00
170	182	6	御意見無用 Anarchy in the NIPPON	0	15	−15	0.00
176	240	13	天地無用! 魅御理(みみり)温泉湯けむりの旅	11	27	−16	28.95
176	−	9	アドヴァンストV.G.	3	19	−16	13.64
176	161	7	ゼロヨンチャンプ　DooZy-J Type-R	3	19	−16	13.64
176	−	6	麻雀海岸物語〜麻雀狂時代セクシーアイドル編〜	0	16	−16	0.00
180	158	18	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	15	32	−17	31.91
180	126	9	エイナスファンタジーストーリーズ　THE FIRST VOLUME	9	26	−17	25.71
182	233	21	パンツァードラグーン	24	42	−18	36.36
182	203	11	マスター　オブ　モンスターズ　〜ネオ　ジェネレーションズ〜	6	24	−18	20.00
182	161	9	実況パワフルプロ野球 '95　開幕版	3	21	−18	12.50
182	186	8	クロックワークナイト　〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	1	19	−18	5.00
182	224	7	犯行写真〜縛られた少女たちの見たモノは?〜	0	18	−18	0.00
182	−	6	ストリートファイターII　ムービー	1	19	−18	5.00
182	186	6	必殺!	0	18	−18	0.00
189	71	34	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	43	62	−19	40.95
189	146	7	出たなツインビーヤッホー! DELUXE PACK	2	21	−19	8.70
191	215	7	ウルトラマン光の巨人伝説	3	23	−20	11.54
191	149	6	ギャラクシーファイト　ユニバーサル・ウォリアーズ	2	22	−20	8.33
191	−	6	ダライアスII	0	20	−20	0.00
194	211	25	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	22	43	−21	33.85
195	210	12	ビクトリーゴール	7	29	−22	19.44
195	−	8	大戦略 STRONG STYLE	2	24	−22	7.69
197	222	17	3×3EYES〜吸精公主〜S	17	40	−23	29.82
197	215	12	ザ・コンビニ〜あの町を独占せよ〜	6	29	−23	17.14
197	227	11	爆れつハンター	3	26	−23	10.34
197	207	6	熱血親子	0	23	−23	0.00
197	−	6	魔法の雀士ぽえぽえポエミィ	0	23	−23	0.00
197	−	6	南方珀堂登場	0	23	−23	0.00
203	167	10	RONDE（ロンド）〜輪舞曲〜	4	28	−24	12.50
203	182	8	平成天才バカボン　すすめ！バカボンズ	0	24	−24	0.00
205	215	17	エーベルージュ	17	44	−27	27.87
205	−	11	アイドル麻雀ファイナルロマンス2	6	33	−27	15.38
205	198	10	アポなしギャルズ　お・り・ん・ぽ・す♡	5	32	−27	13.51
205	−	7	湾岸デッドヒート	0	27	−27	0.00
209	198	17	リグロードサーガ2	11	39	−28	22.00
209	149	8	NINKUー忍空ー〜強気な奴等の大激突!〜	0	28	−28	0.00
211	246	12	誕生S〜Debut〜	2	31	−29	6.06
211	215	8	水滸演武	0	29	−29	0.00
213	168	10	激突甲子園	2	32	−30	5.88
214	198	9	D-XHIRD	0	31	−31	0.00
215	194	21	MYST	21	53	−32	28.38
216	149	16	卒業S	7	40	−33	14.89
217	249	20	Dの食卓	12	47	−35	20.34
217	−	11	学校のコワイうわさ　花子さんがきた!	0	35	−35	0.00
217	−	9	FIST	0	35	−35	0.00
220	244	19	餓狼伝説3ー遥かなる闘いー	9	45	−36	16.67
221	186	14	NIGHTRUTH　ーExplanation of the paranormalー #01 "闇の扉"	1	38	−37	2.56
221	238	11	テレビアニメ　スラムダンク　I Love Basketball	4	41	−37	8.89
223	237	19	ソード・アンド・ソーサリー	8	46	−38	14.81
223	245	13	時空探偵DD　〜幻のローレライ〜	1	39	−38	2.50
223	228	12	麻雀同級生Special	2	40	−38	4.76
226	194	20	機動戦士Zガンダム　前編　ゼータの鼓動	15	54	−39	21.74
227	222	20	クォヴァディス	5	46	−41	9.80
228	215	24	アルバートオデッセイ外伝　〜LEGEND OF ELDEAN〜	11	53	−42	17.19
229	233	16	シムシティ2000	3	46	−43	6.12
230	252	22	ブルーシード　奇稲田秘録伝	14	59	−45	19.18
230	203	13	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	0	45	−45	0.00
232	231	21	X-MEN	5	54	−49	8.47
233	215	16	学校の怪談	3	54	−51	5.26
234	240	15	北斗の拳	0	52	−52	0.00
235	239	24	ドラゴンボールZ　偉大なるドラゴンボール伝説	9	62	−53	12.68
236	233	16	ダイダロス	1	55	−54	1.79
237	230	16	GOTHA〜イスマイリア戦役〜	0	55	−55	0.00
238	242	21	バーチャファイターキッズ	7	63	−56	10.00
238	247	17	闘神伝URA	0	56	−56	0.00
238	198	16	クロックワークナイト　〜ペパルーチョの大冒険・上巻〜	0	56	−56	0.00
241	257	19	ストリートファイター　リアルバトル　オン　フィルム	0	59	−59	0.00
241	248	16	Wan Chai Connection	0	59	−59	0.00
243	256	46	新世紀エヴァンゲリオン	37	97	−60	27.61
244	250	19	ドラゴンボールZ　真武闘伝	1	65	−64	1.52
245	253	19	ヴァーチャル　ハイドライド	0	65	−65	0.00
246	253	51	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は『愛が勝つ』?〜	39	111	−72	26.00
247	−	20	デスクリムゾン	0	73	−73	0.00
248	236	23	m〜君を伝えて〜	0	80	−80	0.00
249	253	32	ゲイルレーサー	11	92	−81	10.68
250	242	20	ダークシード	0	85	−85	0.00
251	261	20	〜制服伝説〜プリティファイターX	0	86	−86	0.00
252	259	31	エアーズ・アドベンチャー	5	104	−99	4.59
253	250	29	バーチャファイター　リミックス	0	102	−102	0.00
254	262	63	エネミー・ゼロ	41	149	−108	21.58
255	257	37	闘神伝S	0	117	−117	0.00
256	260	48	バーチャファイター	22	150	−128	12.79
257	263	37	真説・夢見館　扉の奥に誰かが…	0	141	−141	0.00
258	264	47	結婚　〜Marriage〜	11	156	−145	6.59
259	265	60	リグロードサーガ	5	201	−196	2.43
260	266	57	シャイニング・ウィズダム	1	214	−213	0.47

※表中の「好評%」の項目は、そのソフトに投票された+と−のポイントを合計し、その中で+ポイントの割合がどれくらいであるかを表したものです。また、ランキング中には、投票数が5人以下、もしくはゲーム性が低いと思われるソフト（CG集やデータベース）は、掲載していません。

アンケートハガキから No.2 こんにちは!

アンケートハガキのちょっとしたひとことを集めたコーナー

アンケートハガキには、読者の本音がいっぱい。そんな読者のひとことを集めたページだよ。おもしろい、つまらない記事集計も公開!

アンケートハガキの余白に綴る、読者の生の声をお届け!

ウチのプレステは、2台もあるのにほとんど起動させることがない。今一つ心をくすぐるソフトが無いせいかも。比べてサターンは20時間連続などはザラなくらい酷使されている。おかげでデータとびまくり。結構ツライ…。
(大阪府/M.S 23歳)

せがた三四郎の登場で「サターン=美少女ゲーム」の印象が少しは崩れればいいと思う。
(滋賀県/T.M 18歳)

『ダライアス外伝』は、敵弾が多すぎて、なにがなんだか分からないままゲームオーバーになった。
(大阪府/S.S 16歳)

妻がPSの『電車でGO!』と『ハイパーオリンピック・イン・ナガノ』にハマってるので『YU-NO』ができません。なんとか言ってください。
(岡山県/H.S 25歳)

『センチ』は予約しなかったです。様子見ですね。プライズとかは集めまくってますけど、ソフトは買う気しないんですよね。
(香川県/Y.O 23歳)

今ごろになってサターンの18禁ゲームをしています。18禁時代が懐かしい。(愛媛県/A.H 25歳)

編集部に来た年賀状のお年玉くじを調べたヤツ、名を名乗れ! 当たりはいくつあった?
(広島県/A.S 17歳)

平日は会社で仕事。休日は家でゲーム。こんな私に出会いなんてないよねぇ。でも面白そうなのたくさんあるからいいや。
(山梨県/M.H 21歳)

雪が降ったり、雨が降ったりすると「今日はゲーム日和ネ」と、母が言う。(福島県/M.K 18歳)

この前授業中にサタファンを読んでいたら、先生に見つかってしまい、「こんなHな本読むな!」と言われてしまいました。(確かに表紙が見えないこともないけど…?)
(京都府/T.T 16歳)

メガドラの『魔法少女シルキーリップ』をサターンに移植希望しているハガキって、実はひと月に100通くらいは来ているんでしょ?
(埼玉県/K.E 21歳)

ゲーム機があると、なぜ家が溜まり場になるのか不思議。ゲーム機捨てたらみんな来なくなるのかなァ?
(福島県/T.A 22歳)

最近やったゲームは何? 私のプレイ体験談

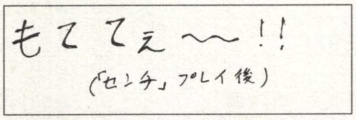
●『グランディア』が終わった後、アクション系のゲームがやりたくなったので、『NiGHTS』をやっている。ピアンタワーを作りたかったのだが、生まれたメピアンをループで昇天させてしまった。クソー。(大阪府/H.S)

●今『アルカナ・ストライクス』にハマってます。自分の思い通りにならない戦闘も、緊張感があって楽しいです。これといってストーリーがある訳でもなく、単調な感も否めませんが、それ以上に中毒性のあるゲームです。お金のかからないトレーディング・カード、これが一番ですね。(埼玉県/Y.M)

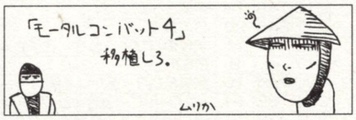
●とにかくキツイ!『ファイヤープロレスリング6MEN SCRAMBLE』。なにがキツイかっつーと、レスラーの名前。実名が全然わかんねぇんだよ。でもレスラーエディットは大満足! 最新作はぜひ実名で!(鳥取県/T.S)

●『センチ』はキャラ設定などが文句無し! ただ交通移動のウェイトが大きすぎる。会うことより、移動手段を考えてしまう。遠距離恋愛の大変さがよく分かる。こういう立場の方々、頑張って下さい(笑)。(静岡県/Y.S)

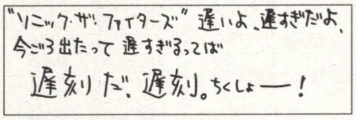
●『ザ・野球拳』、暇つぶしにはもってこいです。(広島県/K.Y)



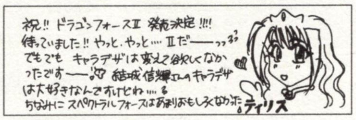
⇧福岡県/T.M (20歳)



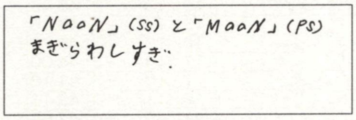
⇧埼玉県/A.K (22歳)



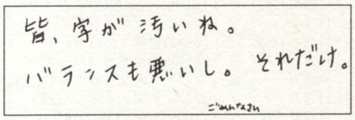
⇧埼玉県/G.Y (15歳)



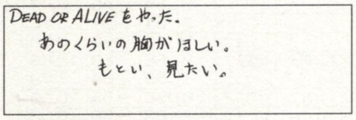
⇧埼玉県/A.M (18歳)



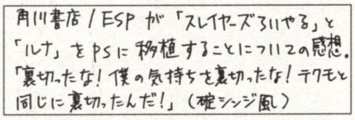
⇧兵庫県/T.S (22歳)



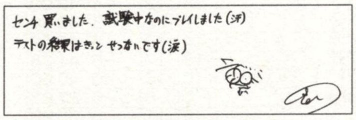
⇧千葉県/S.M (18歳)



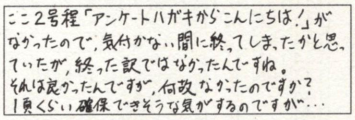
⇧石川県/T.T (22歳)



⇧埼玉県/N.F (24歳)



⇧大阪府/T.S (22歳)



⇧神奈川県/H.W (30歳)

RANKING No.2号のおもしろい・つまらない記事BEST10

面白かった記事第1位は、やはり前々から移植希望の高かった『新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド』がゲット。やはり「エヴァ」関連ソフトはサターンで安泰といえるだろう。続く『センチ』も、発売直前の攻略ということもあって、順調に票を集めた。第7位に入ってきた「ヴァリアブルCDジャケット」も、内容の濃さと便利さで読者からおおむね好評を得たようだ。

おもしろかった記事(1〜3位総合集計) BEST10

順位	ポイント	記事名
1	174	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド
2	166	センチメンタルグラフティ
3	152	スーパーロボット大戦F 完結編
4	105	グランディア
5	74	EVE The Lost One
6	59	ヴァンパイア セイヴァー
7	56	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2
7	56	サターンファン特製 ヴァリアブルCDジャケット
9	41	コーンヘッドクラブ
10	39	卒業III 〜Wedding Bell〜

つまらなかった記事(1〜3位総合集計) BEST10

順位	ポイント	記事名
1	121	本格将棋指南 若松将棋塾
2	118	街
3	87	王様ゲーム
4	67	坂本竜馬・維新開国
5	60	ときめきBeat Fast!
6	56	UNO DX
6	56	魔法少女プリティサミー〜ハートのきもち〜
8	49	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう! 2
9	47	じゃんぐリズム
9	47	プロ野球チームもつくろう!

※ランキングデータは、本誌No.2号の読者アンケートハガキから無作為に500通選び、作成したものです。

二人三脚の大冒険!武器はふたりの「心の絆」?

ふたりの「絆」の強さこそが勝負を決める最大のカギ
すべては勇者であるキミのエスコート次第だ!

1998年2月発売予定 価格5,800円(税別)

彼女のハートをゲットする恋の5ヶ条

1. キャラクターの性格をよく考えて会話しよう。
   でもあんまり甘やかすといつまでたっても先へ進めない?
2. より多くの「デートマス」に止まろう。
   でもモタモタしているとライバルに先をこされるぞ!
3. バトルにはナニがナンでも勝とう。
   勇者としての力をみせれば当然・・・。
4. ボスキャラは必ず自分で倒そう。
   ボスは一撃では倒せないぞ!
5. カードを有効活用しよう。
   カードを使えば彼女もイチコロ!?

DATAM POLYSTAR
株式会社データム・ポリスター
〒150 東京都渋谷区恵比寿南1-11-1 松本ビル2F
TEL:03-5721-3233 http://www.datam.co.jp

©DATAM POLYSTAR / Gimmick House

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

「ドラゴンマスターシルク」
好評発売中!価格6,800円(税別)

SATURN FAN No.4

①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭

⑮

⑯

⑰

⑱

キリトリ線

郵便はがき

50円
切手を
はってね!

1058622

東京都港区東新橋1-1-16
TIM
SATURN FAN 読者プレゼント
No.4応募係

□□□-□□□□

住所

(ふりがな)
氏名

電話
番号 (　　)

⑲ゲーム成績表

P73の表4の中から
実際に遊んだことの
あるゲームを選んで
評価してください。

ゲームのNo.		(''')	♪	¥	✋	!!!	★

今号のプレゼントで
欲しいもの

(　　)番

キリトリ線

めくるめく

『NO ë l－La neige－』橘柚実

『ファーストkiss☆物語』七瀬綾華

『Pia♡キャロットへようこそ！』森原さとみ

プレイステーション

NO ë l－La neige－

バックガイナー
ずっといっしょ
ミサの魔法物語
ツアーパーティ　卒業旅行にいこう
ひざの上の同居人 ほか

PC－FX

ファーストkiss☆物語

WINDOWS95

迦陵演義

『EVE The Lost One』法条まりな

©PIONEER LDC・HuneX・カクテルソフト／キッド・シーズウェア・DATA EAST／STUDIOライン

『慟哭 そして・・・』笹本梨代

セガサターン

慟哭 そして・・・

EVE The Lost One

Pia♡キャロットへようこそ！

ブラックマトリクス

フレンズ～青春の輝き～

E・TUDE prologue

プリンセスクエスト

秘密戦隊メタモルVほか

SATURN FAN 編集部総力編集

美少女

ゲームキャラクタの魅力満載ハイパービジュアルマガジン

サターンFAN臨時増刊 なでしこ

Nadeshi-Co

Vol.3 定価690円（税込）2月20日ごろ発売予定

判型：アンノン判　発売：徳間書店／インターメディア・カンパニー

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売担当（03-3573ー8613）までお願いいたします。

超攻略ゲームの

最新刊

超らくらく攻略!! 攻略本 裏まで楽しむ!! ゲームの歩き方BOOKS
Tokuma Intermedia Mook

チーム運営シミュレーション2 Formula GRAND PRIX 1997年版

PlayStation総力編集
690YEN

全17コースを完走する
セッティングデータ&
隠しデータも完全収録

賞金総額20万円!!
タイムアタックコンテスト実施中!

各サーキットのデータや天候によるセッティングの違いなどを細かく掲載。マシン、ドライバーデータも完全公開。

超らくらく攻略!! 攻略本 裏まで楽しむ!! ゲームの歩き方BOOKS
Tokuma Intermedia Mook

アルナムの翼 焼塵の空の彼方へ

PlayStation総力編集
690YEN

隠しダンジョンを含む
すべてのマップを掲載
データも表でバッチリ

複雑なダンジョンマップは見やすく簡略化して掲載。敵キャラはフィールドごとに、アイテムや装備品などは巻末に一覧表で完全収録した。

超らくらく攻略!! 攻略本 裏まで楽しむ!! ゲームの歩き方BOOKS
Tokuma Intermedia Mook

Blaze & Blade ブレイズ アンド ブレイド ～エターナル クエスト～ ～Eternal Quest～

PlayStation Magazine 総力編集
790YEN

クエストごとに詳しく
攻略のポイントを掲載。
アイテム一覧表も完璧

発売：(株) 徳間書店／インターメディア・

©葦プロ・GAINAX／ProjectEva／テレビ東京／NAS・サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京・創通エージェンシー／サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI／VICTOR／GAINAX・BANPRESTO ©CAPCOM CO.,LTD ©TECMO,LTD. ©Sony Computer Entertainment Inc. イラスト／ここまひ（赤い靴くらぶ）©COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT／TOMCAT SYSTEM ©RIGHT STUFF ©T&E SOFT,Inc.

の歩き方 BOOKS

ついに全7点

全1305頭の競走馬データを余すことなく、完全に収録。個々の馬はひきやすいように五十音順に掲載。能力はひとめでわかる偏差値に変換して表記した。

登場するユニットの詳細データを各シナリオごとに収録。ターンごとに解析された詳しいチャートで完全攻略が可能だ。

詳しいチャートでクエスト順に攻略

隠しパラメータを含めた敵キャラクタの詳細データを各クエストごとに収録。攻略のポイントとなるイベントアイテムはマップ上に表記し、多人数プレイが必要となる場所はチャートで完全フォロー。複雑な3Dダンジョンもこれ一冊で迷わない。

ゲームの奥まで徹底的に追求した情報が満載。ひきやすい索引でつまった場所の答えもすぐに探すことができるぞ。

隠しステージのマップを完全掲載。アイテムはシナリオごとの一覧表で完璧。

カンパニー

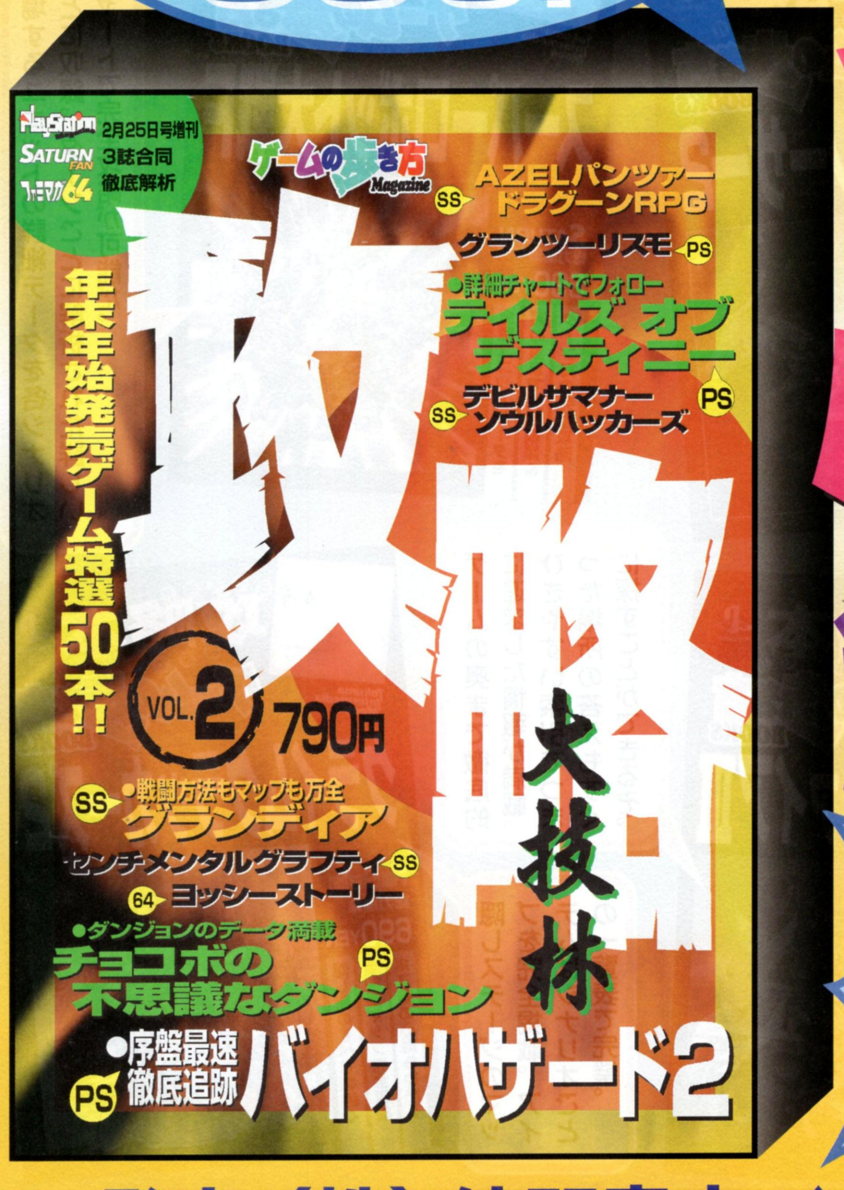
●書店にない場合は、下記に問い合わせ下さい。

※お問い合わせは、株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニーの販売担当(03-3573-8613)までお願いいたします。

攻略本に負けないク

厚い！
356P

第2
ぶっち
絶賛発



CHECK

各誌編集
部隊の精鋭たちが、
に研究、解析しなが

発売:（株）徳間書店／インターメディア・

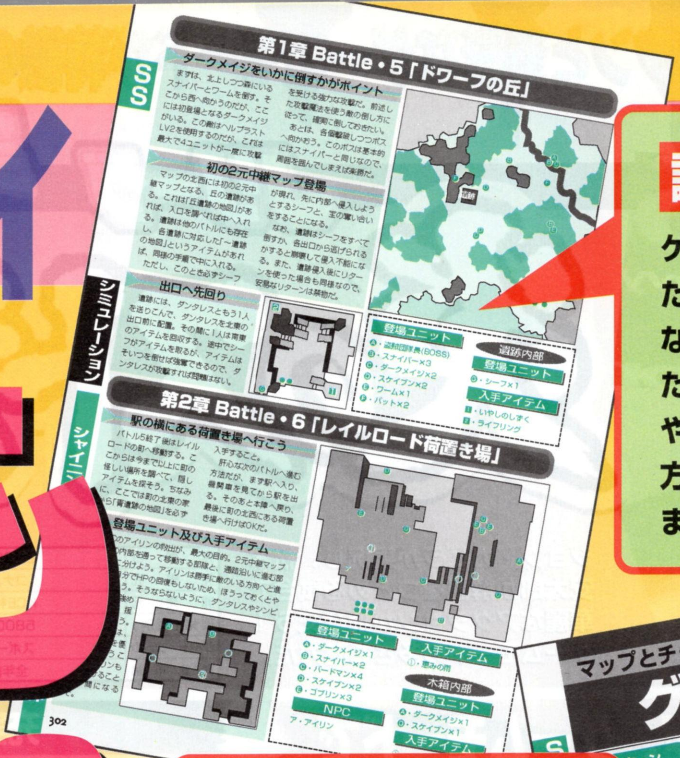
●書店にない場合は、右記にお問い合わせください。

オリティ

弾も ぎり^3

売中!!

部選りすぐりの攻略
どのゲームも徹底的
ら作成しています。

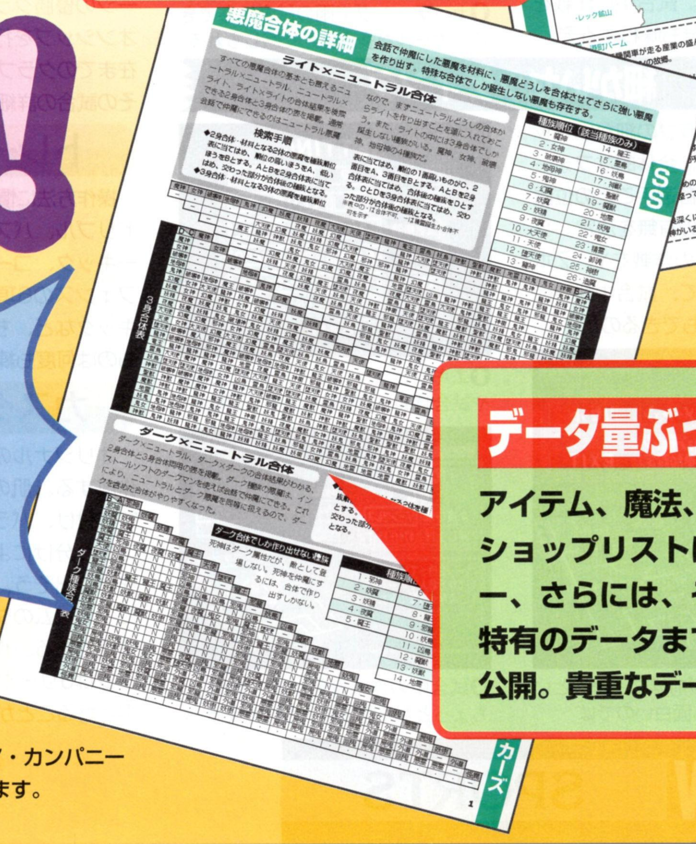


詳しさぶっちぎり

ゲームを遊びつくすための情報を、無駄なく簡潔にまとめた。謎解きのヒントやゲームの楽しみ方、役立つウルテクまでを完全網羅。

見易さぶっちぎり

ゲームの目的に応じたチャートやマップ、それに対する説明などが、ポイントごとに一目でわかる。親切設計でクリアまでフォロー。



データ量ぶっちぎり

アイテム、魔法、武器防具、ショップリストにモンスター、さらには、そのゲーム特有のデータまでを一気に公開。貴重なデータが満載。

カンパニー

※お問い合わせは、株式会社徳間書店インターメディア・カンパニーの販売担当（03-3573-8613）までお願いいたします。

アクションボタンと多彩なゲームモードが特徴の実況シリーズ最新作！

Jリーグ実況 炎のストライカー

ジョン・カビラが実況し、松木安太郎が解説をつとめる試合で華麗なアクションが飛び交う！ゲームモードの多さも魅力だ。

発売日	2月26日	CD枚数	1枚
発売元	コナミ	複数プレイ	4人同時
開発元	KCE札幌	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	90・プレイデータ
ジャンル	スポーツ	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

多様な設定、ゲームモードで何回も遊べるのだ

サターンでは初の実況サッカーゲームが登場。マルチターミナル6を使用することにより、4人まで同時にプレイすることが可能。プレイヤー4人のチーム対CPUといった戦い方もできる。Jリーグの頂点を目指したり、友達とハンデを付けて戦うなどいろいろな楽しみ方ができる。試合中に作戦を与えれば監督気分も味わえるぞ。

⇧セッティングで雨の試合にもできる。ボールが多少重たく感じられる

細かいセッティング

試合前にはクラブの細かいセッティングが可能。全体的なフォーメーションや、各選手ごとの位置設定、攻撃参加の有無を決定。ゾーンプレスなどの作戦をY、Zボタンに対応させて、試合中瞬時に切り替えることもできるのだ。

⇧エキシビションモードでは、天候や試合時間、時間帯の変更が可能だ

⇧最初から全員が前線に上がるといった大胆な布陣も面白いのでは

⇧試合中の作戦指示ができるので、ちょっとした監督気分も味わえる

充実のゲームモード

ここでは豊富なゲームモードの一部を紹介。下記のほかにもトーナメント戦、選抜クラブによるオールスター戦などがある。選手を自由に移籍させられるので、毎年のJリーグクラブに合わせたメンバーでも楽しめる。新人が現れたらカスタマイズで作ってしまおう。

Jリーグ

全17クラブによるリーグ戦を開催する。カスタマイズで作ったオリジナルクラブを参加させることも可能だ。ファースト、セカンドステージを戦い、最後に両ステージの優勝クラブ同士でチャンピオンシップを行う。試合後には現在までのクラブや個人ランキング、その試合の詳細データも見られる。

⇧毎試合後にランキングを確認してこれからの対策を考えていこう

トレーニング

操作方法に慣れるためのモード。ドリブル、パス、シュート、フリーキック、コーナーキック、ディフェンスの6項目ある。コーナーキックなど、ちょっとコツがいるものは何度も練習しておこう。

⇧ドリブルでうまく選手の間を抜けていく練習

カスタマイズ

オリジナルの選手とクラブを作成する。肌の色など身体的特徴を付け、パラメータポイントの振り分けにより個性的な選手を作り出そう。所属クラブもユニフォームのタイプ、色などを決定できる。作成した選手、クラブはJリーグモードなどに出場させることができるのだ。

⇩エディット選手が所属するオリジナルクラブを作成していくのだ

©KONAMI／J LEAGUE OFFICIALLY LICENSED PRODUCTS.

難しい操作性を見直し簡単に技が出せるようになった

このゲームには、シュート、パスボタンのほかに新しくアクションボタンが付いている。より複雑になっていくアクションをボタン1つにまとめて、状況に応じたアクションが自動的に出せるのだ。これにより試合が華麗になり、高度な駆け引きが簡単に楽しめるぞ。

アクションボタンで華麗な技を出す

アクションボタンを使用すれば、ディフェンス、オフェンスによって自動的に技が切り替わる。また、方向ボタンを組み合わせればさらに複雑な技が出せる。対戦の時などは相手を惑わすことができるだろう。このボタンを使いこなすことが勝利への近道とも言える。

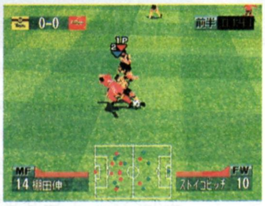
ジャンプ

➡ドリブル中に2回押せばジャンプでかわす！

フェイント

➡フェイントで相手ディフェンスを抜きさる！

タックル

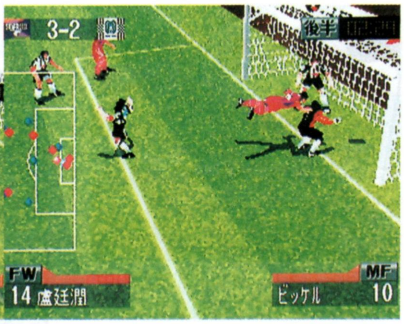


➡ボールを持っている相手にはタックル！

キーパーダッシュ

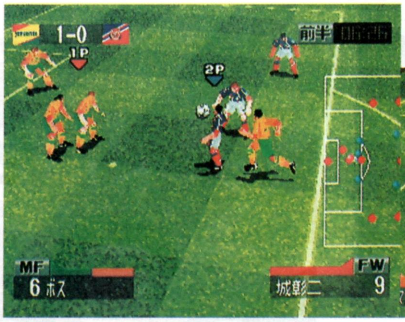
➡ゴール前フリーの敵にはダッシュで対応！

ヒールリフト



⬆ヒールリフトで上げたボールをヘディングで押し込むといった荒技も可能

リフティング



⬆その場でリフティングしたボールをオーバーヘッドでゴールにねじ込む！

シュート、パスボタンを使った協力技

アクションボタンのほかにも、シュート、パス、方向ボタンの組み合わせによって多彩な技を繰り出せる。通常シュートも方向ボタンの左右でカーブが掛けられ、反対に押せばループシュートになる。シュートとパスボタンの同時押しなら味方同士で協力技も出せる。

スルーパス

➡ダッシュしていない状態で、味方がそばにいる時にシュート、パス同時押しするとスルーパスになる。敵を抜いて一気にシュートチャンスに！

壁パス

➡エリア中盤でも味方との壁パスが可能。タイミングが重要なので、じっくり練習しておかないとカットされるぞ

華麗なる協力技

➡ペナルティエリア横につっこむ。作戦を全員攻撃にして、ゴール付近に味方を詰めさせておくといいかも

センタリング

➡シュートボタンでセンタリング。低くて速いボールを放つ

オーバーヘッド

➡オーバーヘッド！ ピタリ会えば豪快シュート

ゴ〜〜ル！

➡ゴール!! この後リプレイが出るので、カッコいいシュートの後は必ず確認して喜びも倍増だ

「つくろう!」シリーズ最新作ついにプロ野球編登場

発売日	2月19日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	未定
価格(税別)	5800円	バックアップメモリー	437・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

SDキャラが活躍するプロ野球チーム経営シミュレーションゲームが登場。オーナーとして人事、経営面に腕を振るうだけでなく、試合の指揮も部分的にだが、とることができる。試合中は実況付き、パンチョ伊東氏が解説だ。

好きな球団のオーナーとなって 球界最強チームをつくろう!

プレイヤーはプロ野球チームのオーナーとなり、30年間戦っていくことになる。強いチームを作って観客を呼び、その収入で施設を拡大していこう。日本国内で強さが認められれば、アメリカ選抜チームと対戦することもできるぞ。

⇧実名選手がSDキャラとなって活躍するのだ

選手もつくろう!

オリジナルのエディット選手を作っておくと、2年目以降からチームに入団してくる。最大12人まで作成できるが、1つのプレイで登場できるのは2人までだぞ。

⇧自分の好き勝手にデザインした選手が自分のチームを救うことになる

パスワード対戦

自分で強くしたチームをパスワード登録しておくと、友達のチームと対戦できる。登録人数は1チーム最大16人までなので、対戦用の選手を厳選する必要がある。

⇧パスワードを読み上げてくれるので、最後にもう1度確認しておこう

オーナーの仕事をする前に…

名前を入力したら、まず12球団の中から育成したい球団を選択。球団名は用意された4つの中から選んで変更できる。次に本拠地を700ヵ所以上ある候補から選ぶ。最後に秘書を4人いる候補から選択。これですべての準備が整い、オーナー生活スタートとなるのだ。

球団選択

⇧球団名をオリジナルの4球団の中から選んで変更することもできる

本拠地選択

⇧降雨量が多い地域だと、ホームで雨天中止になる可能性が高くなる

秘書セレクト

⇧ランダムで選出された秘書候補から選択。ちなみに5年契約だ

そしてスタート!

30年の球団経営でオーナーができる仕事

ペナントレース中は、基本的に3試合消化するごとにオフィス画面に戻る。ここでは自チームの成績を考慮して人事を行い、観客の入りを見ながら施設を改善していくのだ。「所持金ゼロ」、「オールスター戦までに20勝未満」、「契約更改で選手不足」にならないよう、常に気を付けていこう。

⇧予定経費を確認して破産しないようにしよう

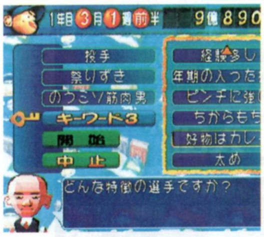
じんじ 選手、スタッフと契約

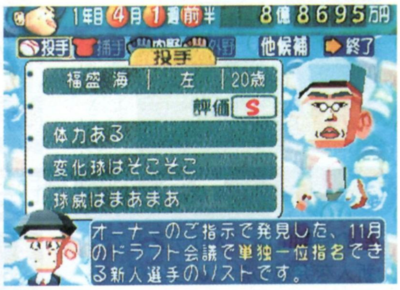
選手や監督、スタッフなどと契約、解雇をする。所持金に注意してうまく補強しよう。また、年棒が高い割には実績が上がらない人は、解雇して余計な金を使わないようにするのも経営の基本だ。選手、首脳陣の背番号を0～99番の中で変更することもできるぞ。

新人をさがす

国内スカウト担当者に欲しい新人のポジションと3つのキーワードを伝えると、いろいろ探しまわってくれる。ここで探し当てた有望新人は、ドラフト会議で単独一位指名することができるのだ。もちろん探索に失敗することもある。

⇩⇨変なキーワードもあるけどいろいろ試してみるのも面白い





外国人

外国人担当のスカウトが毎月発掘してきた外国人リストが見られる。欲しい選手がいたら、契約金を払って入団させよう。ただし、9月1週前半～10月第4週後半の間はルールにより契約できない。

⇦年棒の高いスカウトマンを雇っておこうかな

トレード

自球団から放出する選手と、相手チームの獲得したい選手を3人まで選んで申し込む。交渉の成果を知るには数ターンかかり、釣り合わなければ当然断られる。成立すればすぐに入団発表があり、次の試合からすぐ出ることができる。

⇩他球団からトレードを申し込まれることも多い。よく考えて決めよう

けいえい 観客に喜ばれる経営を

球団の経営面に関するコマンド。選手、観客のために設備投資したり、ファンクラブ会員を増やして観客人数をアップさせよう。グッズを作っておけば、売ることによって収入がもたらされるぞ。最初は設備投資以外のことに金を遣って、徐々に観客を増やしていこう。

スタジアム、しせつ

球場を建設、増築して収容可能人数を増やしたり、売店やレストランを作って収入をアップさせるコマンド。グラウンド設備やマッサージ室などを作れば選手のためにもなるぞ。投資費がかなりかかるので、1つ1つ作っていこう。

けんせつ、ぞうちく

⇦プレイ当初の球場は1万5000人収容可能だ。満員御礼が続くようなら、思い切って増築してみよう。「建築」は、「増築」するよりもお金がかかるぞ

⇨かなりの投資が必要なので、始めは手出しができにくい。チームを強くして、観客が増えて収入がアップしてきたら、少しずつ投資していけばいいのでは

ビジネス

チケット、ファンクラブ

球団を応援するファンクラブの会員を増やすために、サイン会など4つの活動に50万～3000万の金を掛けていく。チケット料金の設定もできるが、高すぎるといきなり観客人数が減ってしまうぞ。

⇦毎年1万人くらいずつ増やしていけばOK

れんしゅう(キャンプ) ケガに注意しよう!

練習のメニューとどのくらいやらせるかを指示する。2～3月の間はキャンプ地におけるハードな練習で、4～10月はペナントレース中の選手の体力に気を配った練習となる。疲労している選手をそのまま練習させておくと、ケガをして数ヵ月間入院することもある。

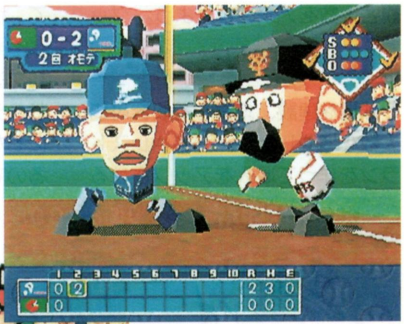
ケガに注意!

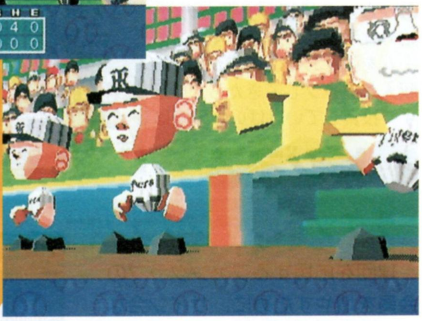
⇧ペナントレース中は監督が自動的に休みを入れてくれるから楽。キャンプ中はプレイヤーが休みの指示をしなければならない。毎ターン確認しよう

(社)日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム ©SEGA

ペナントレースを戦い抜いた後はオフシーズンで戦力補強

3月～10月までペナントレースを戦い抜いた後は、11月～2月までオフシーズンになる。この時期は翌年のチーム編成のために内外の選手と交渉していくことになる。球団経営を念頭に置いて使う金額を決めていこう。





⬅⬆⬇8ヵ月の激しいペナントレースを戦う。試合は結果だけを見ることも、ダイジェストで見ることもできる。試合中数度のチャンスやピンチの時には、選手の指揮を執ることが可能。これで勝てれば最高だが…

そしてペナントレース終了…

球団を去り行く人々

ペナントレースが終わってオフシーズンになると、力が衰えたり年齢の限界が来た選手やスタッフが引退を申し出てくる。ただし、力の衰えによる選手はなだめて選手を続行してもらうことができる。他球団の引退者の情報も流れるぞ。

⬅11月、契約更改で金がかかる頭の痛い月

自球団の引退者

⬆解雇はいつでもできるので、とりあえず引き止めておくか。いらない選手の場合は快く送り出してやろう

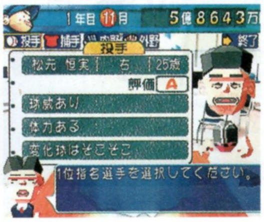
他球団でも…

⬆落合ほか、他球団の有力選手がこぞって引退してしまった。球界が再編成されていくシーズンでもある

ドラフトで優秀新人を獲得

ドラフト会議では、まず自球団スカウトが探してきた新人の中から単独一位指名の選手を決定する。これは他球団と重複することがないから、必ず獲得できる。通常の1位指名が他球団と重複した場合のみ、くじ引きで抽選となる。

⬅パンチョ伊東が名調子で読み上げてくれる

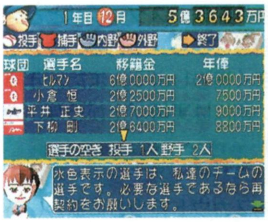


⬅評価の高い選手を必ず獲得できる制度なのだ

⬅重複したらくじ引き。もうあとは運しかない

契約更改、FA選手獲得

自球団所属選手の契約更改をして、FA宣言した選手を獲得する。来季の年俸で折り合いがつかなかったり、自球団からFA宣言した選手を再び獲得することができなければ、自球団からいなくなってしまう。所持金を残しておこう。



⬅いい成績を残した選手は移籍金、年俸とも高い

⬅3回まで交渉できるので、慎重に査定しよう

⬅この時のために10億円くらいは用意しておこう

エディット選手入団

この時期には、入団テストで有力新人を発見したというイベントが起こることもある。これはあらかじめエディット登録しておいた選手で、必要なら契約金と年俸を払って入団させる。ポジションや性別はプレイヤーが決めるのだ。

⬅自チームの手薄なポジションについてもらおう

キャンプ地を決定

毎年2月に行うキャンプの場所を決定する。場所によって費用は違うが、自球場ならタダだ。所持金と相談して決定しよう。キャンプ地では、その土地ごとに用意されたオリジナルの練習をさせることができる。3月になると自動的に自球場でのキャンプになる。

⬅所持金がピンチだけど、思い切って奮発！

⬅ハワイアンダンスの効果はあるのかな？

果たして最強チームは作れるのか 経営面でのポイントを紹介

ここでは最強チームを作り、収入がアップするポイントを紹介。プレイ当初はどの球団もあまり強くなく、優勝することは難しい。プレイヤーの手腕によって徐々に強くしていくのだ。強くなって人気が上がれば収入もアップしていくので、辛抱強く経営していこう。

金銭編 やっぱり世の中金でしょ

まずは収入アップ方法を紹介しよう。1番デカイのは入場料だ。あとグッズ売り上げと放映権料が主な収入となる。球場貸し出しにより5000万の収入があるイベントもあるが、めったに起こらない。

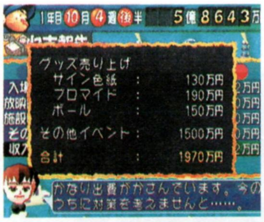
入場料で稼ぐ

入場料3000円だと、毎回1万人前後の観客が入る。月に1億くらいの収入が見込めるぞ。入場料は、3000円が無難に収入が得られるので、この値段に固定しておく。最初のうちはファンクラブ会員を増やしておくことも大切。

チームの成績が悪ければ、観客も少なくなる

グッズで稼ぐ

グッズは100万円の開発費用がかかっても、売り上げの儲けが毎月数十万あるので、数ヵ月で元が取れる。同時に3つまで売ることができるので、最初は開発期間を1ヵ月にして、早めに3つ作っておく。少しずつ儲けていこう。



収入方法が少ないのでグッズ売り上げも大切だ

選手育成編 小さな事からコツコツと…

若手には厳しい練習を課して将来のレギュラーを育てていこう。FA選手や外国人はとにかく金がかかるので、序盤は若手を育てるのが最も効率が良いと言える。効果が出るのは2、3年後だろう。

練習機器購入

各種練習機器は、そんなに費用がかからないので早めに購入しておく。マッサージ室を設置しておけば、疲労度を下げる効果もある。

練習機器を買いすぎて維持費にあえぐことがないように気をつけよう

キャンプ練習

キャンプ練習はシーズン中よりも練習効果が高いので、とことん練習させる。体力が無くなってもすぐにケガをするわけではない。

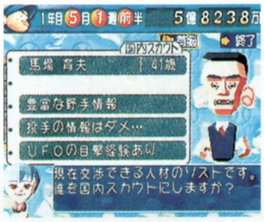
キャンプ練習のときだけ選択できる「とことん」をうまく活用しよう

人材補強編 外国人、FA選手を狙え

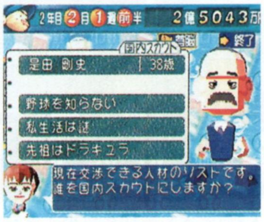
少ない所持金の中で、いかに優秀な選手、スタッフ、スカウトを雇うかが問題。とりあえず、スタッフ、スカウトには最高の人材をそろえておくことをオススメする。選手は少しずつ補強していこう。

国内スカウト

国内新人をスカウトしてくる。ここで獲得した選手はドラフトで単独一位指名できるので、評価の高い選手だったらもうけもの。2、3年後を見据えたチーム作りをするために、毎月のリストを見て高年棒のスカウトを雇っておこう。



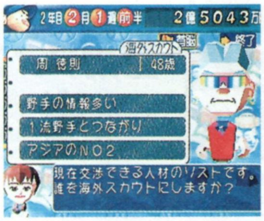
UFOの目撃経験がある馬場氏。意味あるの!?



先祖がドラキュラの是田氏。年俸は500万円

海外スカウト

このゲームでは外国人の出場登録枠はフリーなので、スカウトが探してきた評価の高い外国人のみでチームを構成することも可能。機器購入など選手育成の費用を削減して、外国人獲得用の費用にまわすというのも1つの作戦である。

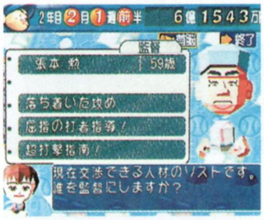


最高年俸9500万円の周氏。期待が持てる

なぞのパイプとは? 年俸は最安値の300万円

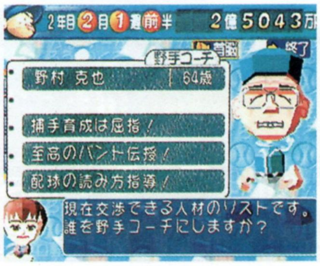
監督、コーチ

キャンプ練習の時に組める監督、コーチオリジナルの特別練習をうまく利用すれば効果がアップする。紹介コメントを見て、チームに足りないものを補える人を雇おう。



張本氏、オールドファンにはたまらない!?

球団の未来を担うエディット選手を発見!



野村氏を野手コーチにもできる。捕手のリード術を教えてくれそう

エディット選手

2年目から登場するエディット選手。最初は能力値が低いけど、根気よく育てていけば大化けする可能性を持っている。契約金、年俸も低いのでお買い得かも。

能力値はすべて低いが、18歳と若いだけに伸び率が高そうである

名作「ラングリッサー」のⅠとⅡがカップリング

LANGRISSER Dramatic Edition

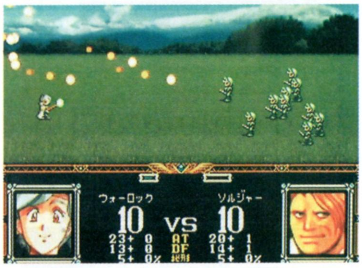
ラングリッサー・～ドラマティックエディション～

他機種で発売された「ラングリッサーⅠ＆Ⅱ」の移植作。名作が2本セットになって登場。

発売日	2月26日	CD枚数	1枚
発売元	日本コンピュータシステム(メサイヤ)	複数プレイ	1人用
開発元	未発表	対応周辺機器等	なし
価格(税別)	6300円	バックアップメモリー	165・プレイデータ
ジャンル	シミュレーションRPG	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

聖剣ラングリッサーを求める光と闇の激戦

メインユニットとなる指揮官とサブユニット兵士を操作し、そのステージで与えられたクリア条件を満たしていく。そして敵対する勢力を壊滅させていくのが目的となるシミュレーションRPG。プレイヤーは「Ⅰ」か「Ⅱ」のどちらかを選んでプレイできるのだ。また要所ではアニメーションが挿入され、ストーリーを盛り上げるぞ。



⬆剣を求め平和を目指す死闘に、終止符が打たれるのはいつ？

「ラングリッサー」の2つの歴史が1本に

サターンでも現在「Ⅲ」と、「Ⅳ」が発売されているが、そのシリーズの原点となる「Ⅰ」。そして「Ⅰ」の数百年後が舞台となり、様々な機種に「デアラングリッサー」として移植され好評を得た「Ⅱ」。その名作2本がカップリングされているのだ。また「Ⅰ」のストーリーは一本道だが、「Ⅱ」では自分の行動や選択により、味方の勢力や敵対する勢力が変化。エンディングも変わるので何度でも楽しめるぞ。

⬆「ラングリッサーⅠ」のヒロインクリス。彼女はレディンに恋心を抱く

⬆「Ⅱ」のヒロインリアナ。しかしストーリーにより仲間から外れる事も

⬆戦闘シーンは2作品ともほとんど同じなので、安心して遊べる

要所で流れるアニメーション

オープニングやエンディングにはアニメーションが挿入される。特に「Ⅱ」はプレイヤーのとった行動や選択によりストーリー展開が変化するので、エンディングのアニメーションも数種類用意されているぞ。またゲーム中にもアニメーションが使用されていて、物語を盛り上げてくれる。

⬆ゲーム中にもアニメが挿入される

⬆「Ⅱ」のオープニングより。もちろん「Ⅰ」のオープニングも用意されている

ストーリーの中心となるキャラクタ

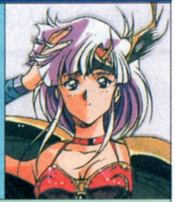
ラングリッサーⅠ

レディン

バルディア王国の王子。奪われた祖国を取り戻すために戦う。

クリス

シカ族に襲われている所をレディンに救われ、以後行動を共に。

ナーム

バルディア落城の際に、レディンを脱出させた。近衛兵団隊長。

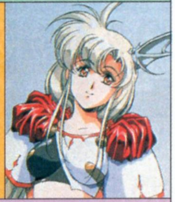
ラングリッサーⅡ

エルウィン

幼い頃両親を亡くし修行をしながら旅を続ける。正義感が強い。

ヘイン

エルウィンと旅先で知り合った、見習いの魔法使い。

リアナ

ヘインと幼なじみの光の巫女。帝国軍に狙われている。

©NCS

綿密な戦略をたて 敵戦力を一掃せよ

ゲーム本編に進む前にキャラメイキングをし、プレイヤーキャラの能力を決める。そしてキャラクタ(指揮官)の周りに配置する兵士を雇い、必要であれば武器や防具を購入。その後マップ上に指揮官を配置すると、戦闘が開始するのだ。ステージごとに決められた条件を達成すればクリアになる。

⇧簡単だが奥が深い戦闘システム

質問に答えてキャラメイク

キャラメイクは質問に答えて行う。このキャラメイクによって、「I」では主人公(レディン)のパラメータが決定され、「II」では主人公（エルウィン）のパラメータと初期クラスが決定されるのだ。またキャラメイクが終わると戦闘システムの説明をしてくれるぞ。

⇦女神ルシリスの出す質問に答えていこう

⇧気に入らなければやり直すのも可

戦闘前の下準備

キャラメイクが終わるとストーリーが進み出す。そしてストーリー中、敵が現れ戦闘が始まる。戦闘の前にしなくてはならないことが、兵士の雇用、アイテムの購入や装備、そしてキャラの配置だ。

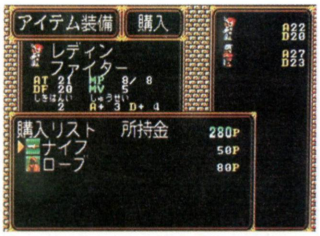
兵士を雇う

指揮官の周りに配置する兵士を雇う。兵士はキャラにより、配置できる数と属性が異なる。兵士は一部隊10人で構成されていて(指揮官は1人で兵士一部隊分の体力を持つ。また攻撃力と防御力は兵士をはるかに上回る)、指揮官の替わりに戦わせることができるのだ。

⇧兵士はステージ前に毎回雇う必要がある。雇うにはお金もかかる

アイテムの購入、装備

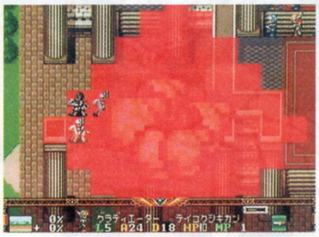
戦闘終了後、倒した敵の数によってお金が手に入る。そのお金で武器や防具を買うことができるのだ。戦闘を開始する前であればいつでも武器、防具を買うことができる。しかしお金を使い過ぎて兵士を雇えなくなってしまわないように注意しよう。



⇧ステージによって購入できるアイテムは異なるので、よく確認しよう

戦闘開始、敵を蹴散らせ

いよいよ戦闘開始だ。敵との戦闘を有利に進めていくために覚えておきたいのが兵士たちのうまい活用法だ。兵士たちを指揮範囲内で戦わせれば、能力値にプラス修正されること。そして属性により相性があり強弱があることなど。また兵士たちの体力をこまめに回復してやることも大事だ。

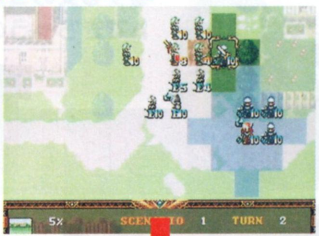


⇧キャラクタによって魔法も使えるのでうまく活用しよう

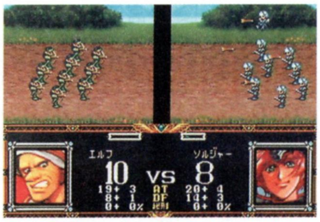
ユニットの指揮範囲

指揮官には指揮範囲があり、その指揮範囲内であれば雇った兵士の能力にプラス修正される。この修正値はステージ終了後、生き残った兵士の数がカウントされ、そのカウントが16になるとプラス1されるのだ。そして最大8までプラス修正されるので、強力な兵士になるぞ。

⇩指揮官の指揮範囲（青い部分）を越えて攻撃すると…



⇨範囲外の場合指揮官の顔が暗く表示され、修正値が加算されない



⇧範囲内であれば攻撃力や守備力などに修正値が加算される

兵士の属性

兵士には相性がある。歩兵は槍兵に強く、槍兵は騎兵に強く、騎兵は歩兵に強い。また他にも弓兵と飛兵が存在し、弓兵は遠距離攻撃ができて飛兵に強いが、すべての兵種からの直接攻撃には弱い。そして飛兵は弓兵には極端に弱いものの、その他の兵種には強くなっているのだ。

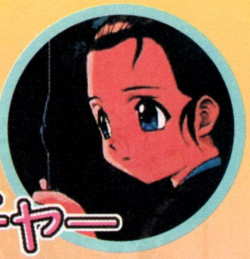
⇧属性による相性をよく考えれば、味方が劣勢でも逆転可能だ

指揮官、兵士の回復

指揮官は回復のコマンドを実行すれば3ポイント体力が回復（同時にマジックポイントも2ポイント回復）するが、兵士には回復コマンドはない。ならばどうするのかというと、指揮官の前後左右に配置することで、次のターンの開始時に3ポイント回復するのだ(斜め上や斜め下は回復しない)。

⇧兵士は指揮官に密着していると次のターンの始めに少し回復するぞ

今度の『スーチーパイ』は恋愛ゲームです♥

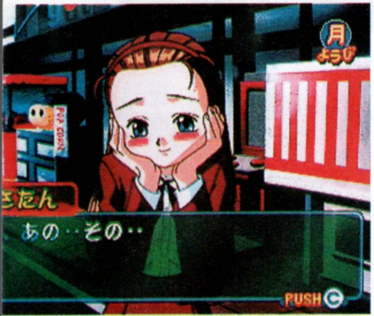


スーチーパイ アドベンチャー
ドキドキナイトメア☆
THE THROBBING NIGHTMARE ™

今までは麻雀だった『スーチーパイ』。今回は登場する女のコたちとデートできちゃうのだ！

発売日	2月26日	CD枚数	2枚
発売元	ジャレコ	複数プレイ	1人用（ミニゲームのみ4人同時）
開発元	ジャレコ	対応周辺機器等	マルチターミナル5
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数100・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	100%

DISC 1 神用賀町で起こる不思議な事件を解決せよ！



⇦ゲーセンの前でことりちゃんと衝突！ 出会いに恥じらう彼女

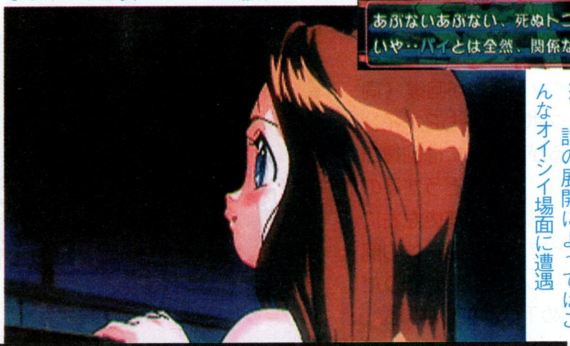
舞台は、主人公と『スーチーパイ』キャラの住む神用賀町。物語は主人公が「二ノ宮ことり」ちゃんと出会ったところから始まる。ことりちゃんと出会ってからというもの、主人公と親しくした女のコが次々と眠ったままになるという怪事件が起こったのだ。その事件を1週間以内に解決する、それが今回の目的となる。

情報を集めつつ、女のコと親密に

主人公は、1週間の間ただ事件解決に奔走するというわけではない。その間にお目当ての女のコと出会い、彼女たちと親密になっておかなければいけないのだ。見事事件が解決し、告白でOKをもらえれば、晴れてそのコとデートすることができるようになる。

⇧神用賀町を歩いて情報収集。おもなポイントは女のコのいる場所

⇧女のコの会話を通じて親しくなっていくのだ


⇦ことりちゃんがお風呂に…。話の展開によってはこんなオイシイ場面に遭遇

リリムとの対決はなぞなぞバトル

女のコが眠ってしまう事件の原因はこのリリムのせい。リリムの魔の手から女のコを守り切るには、彼女の出すなぞなぞに正解しなければならないのだ。問題は制限時間ありの4択。負ければ当然、女のコは眠らされ、そのコには告白できなくなってしまう。

リリムちゃんのナゾナゾでグースカピー！

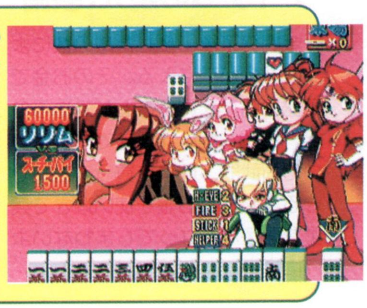
⇦2問正解すればクリア。しかし、制限時間は短く、シビアなのだ

⇧勝てばご褒美（？）グラフィック

⇧負ければ女のコは眠りに落ちる

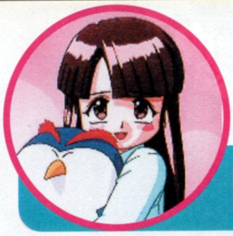
やはり麻雀もアリ！

実はある一定条件を満たしてリリムとの最終決戦に挑むと、麻雀での対決となるのだ。もちろんシリーズで登場したイカサマ技も健在。技のグラフィックもちゃんと全キャラ分収録されているのだ。



⇦麻雀をしらなくても、おまかせモードがあるから大丈夫！

©JALECO



DISC2 女のコとのデート+おまけがいっぱい!

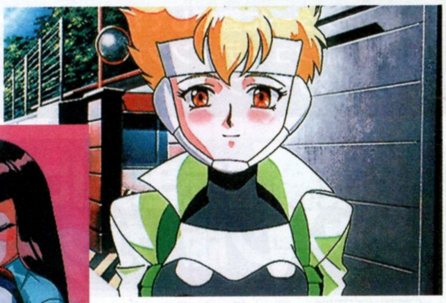
DISC2は、DISC１のアドベンチャーとは独立したもので、前作のオマケDISCに近い内容になっている。タイトルはズバリ、「ミユリの部屋」。内容はミニゲームやゲーム中のグラフィックを鑑賞できたりといった、うれしい要素がいっぱい！

⇧ミユリちゃんのおしゃべりも魅力

恋の思い出にひたる2つのモード

「回想モード」は、ゲーム中のＣＧとムービーを堪能できるモード。ＣＧは4倍密の高解像モードで表示される。ただし、クリアしていない女のコのＣＧは見ることはできない。「サウンドテスト」では、ゲームをクリアしていなくてもオープニングからエンディングまでの7曲の歌、さらにはＢＧＭまで全てのサウンドを楽しめるのだ。

⇩ミユリちゃんのいる画面で、なにも操作をしないでいると…このとおりグッスリと眠っちゃう


⇧一度見たムービーは、ふたたびクリアしなくても何度でも見ほうだい！

みんなで遊べる3つのミニゲーム

⇦コンピュータ同士の戦いを眺めることもできるぞ

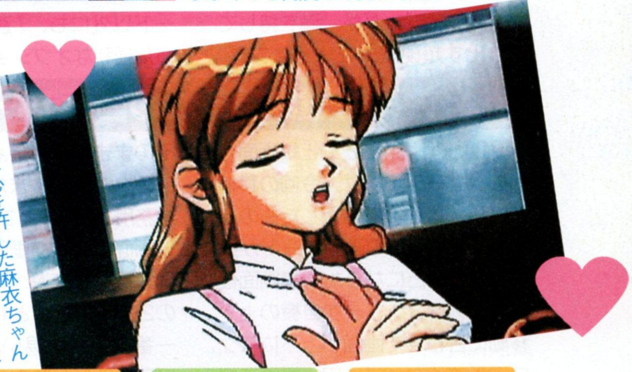
「おまけ」には4人対戦のミニゲームを収録。空から落とされる爆弾を拾ってぶつける「爆弾ぶつけて相手をやっつけちゃえ!!」、貝を集める「波に気を付けアイテムをゲットしよう!!」、モグラゲーム「穴から顔だすモグラをたたいちゃお!!」の3本で遊べる。

恋が実ればそのコとデート♥

DISC１で告白が成功していると、「デートモード」で女のコとデートができるようになる。この中の物語は事件の後日談で、主人公と女のコが、その後どうなったかがわかるのだ。ここでも選択肢で女のコに答える場面があるので、一度見たら終わり、というわけではなく、何度も楽しめる。

⇨答えによって、セリフも変化。もう一度見たくなっちゃう！

⇨主人公に心を許した麻衣ちゃんがこんな大胆な行動に！　続きは



デートできる女のコはこの13人！

御崎恭子

ゲーセンのバイト。アイドル戦士スーチーパイに変身可能

二ノ宮ことり

オープニングで主人公にホレてしまう、事件の中心人物

一文字つかさ

防衛軍所属。有事の際にはサイボーグ戦士レモンパイに変身

槇枝さなえ

ボケボケメイドさん。キレるとコワいチェリーパイに変身

みるく

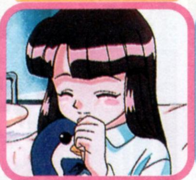
制服を征服するのが目的の宇宙人。普段はウサギの姿で行動

水野佑紀

自分の世界にトリップするのが得意な女子高生で、ワガママ

篠原ありす

売れないアイドルをしているが、実は魔法の国のプリンセス

桜井美優里

病弱でおとなしく、さみしがりや。まもなく退院予定

セシルデリンジャー

神に仕えるシスターは仮の姿で、実は悪魔だったりする

片桐志穂

超がつくほどのお嬢様。ただ今の恋人は飼い馬のテンちゃん

佐々木留美

白衣(じゃないけど)の天使。みるくの飼い主でもある

天野麻衣

パイの店「アンパイズ」の店長。殺人的なパイを作る名人

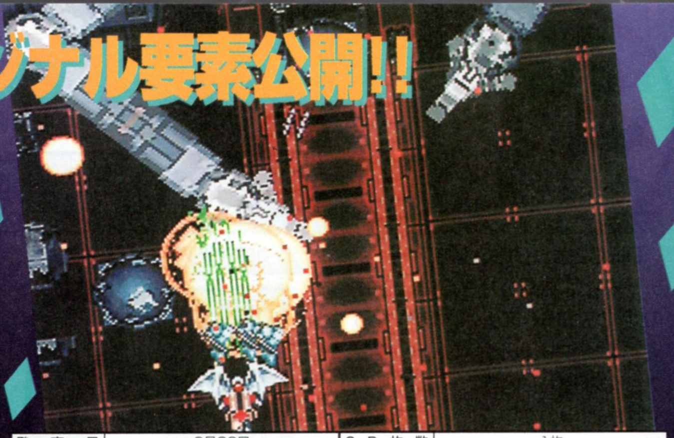
河本小百合

怪しい店「うさぎハウス」の看板娘。食べることが生きがい

発売直前、サターン版オリジナル要素公開!!

BATTLE GAREGGA
バトルガレッガ

ゲームセンターに登場してからすでに2年。今なお高い人気を誇る硬派シューティングが、ついにサターン版として登場だ。今回はサターン版オリジナルモードの内容を公開！



発売日	2月26日	CD枚数	1枚
発売元	エレクトロニック・アーツ・ビクター（EAV）	複数プレイ	2人同時
開発元	エイティング／ライジング	対応周辺機器等	マルチコントローラー
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	84・プレイデータ
ジャンル	シューティング	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

業務用を忠実に再現したサターン版『ガレッガ』発進!!

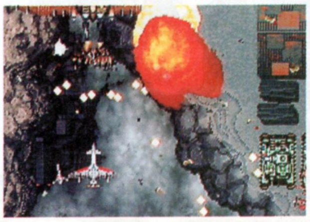
『蒼穹紅蓮隊』でサターンユーザーにも高い評価を受けたエイティング／ライジングが、満を持して送り出す超硬派シューティング。それがこの、『バトルガレッガ』だ。サターン版ではオリジナルモード以外にも、『蒼穹』で好評だった便利なオプションが満載！

⇧これは上下にスクロールするモード。慣れないとやりにくい

⇦通常の縦画面モード。縦置き可能なモニターがあるなら迷わずコレ

好みで選ぼう5つの画面モード

『ガレッガ』はもともと縦画面仕様のシューティング。今回の移植に際し、以前にお伝えしたものと併せて合計5つの画面モードが採用されることになった。横画面仕様のものは3つ。まず自機の上下移動に合わせて画面が上下にスクロールするタイプ、固定画面で縦幅が狭いタイプ、そして縦画面をそのまま縮小したようなミニサイズのタイプだ。また縦画面仕様は業務用と同じタイプと、縦画面のまま横画面と同じ操作系で遊べる物の2タイプだ。どれが一番プレイし易いか、いろいろ試してみるといいだろう。



⇨普通の固定型横画面モード。基本はコレだ

⇨これがミニサイズ画面。結構プレイしやすいが、ショットアイテムと勲章の区別がつかないことも

初心者にも親切なオプション満載

オプション画面ではゲームの難易度やキーコンフィグ、そして先の画面モードなどを自由に設定できる。通常これらの設定はEASYやARCADEなどモードごとに固定されているが、EDITを選択すれば自由に組み合わせることが可能。ほかにも右で説明しているような便利な項目も用意されているのだ。

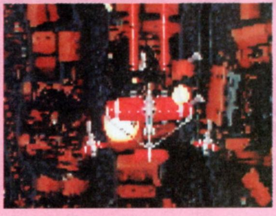
⇧キーコンフィグでは連射スピードまで細かく設定できる

心眼モード

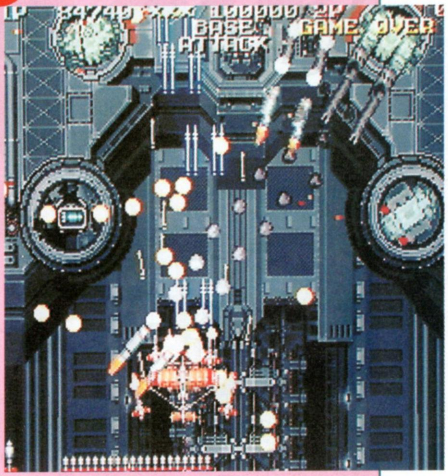
一言で言えば敵弾に当たりにくくなるモード。Cボタンで決定する機体より当たり判定が小さくなるのかとも思えるが、詳しいことはまだ不明。だが写真のようなとんでもない弾避けができる場合もあるので、素直に使うが吉。

避けるのも楽!?

⇧針弾が機体のほぼ中心を貫通している。何とこれでも当たらない！



⇦大きな弾でもこの通り。当たり判定が極度に小さいのか、それとも…



⇩究極。実はこれでも当たらなかった！　初心者感涙である

©Electronic Arts.／EIGHTING／RIZING　※画面は開発中のものです。

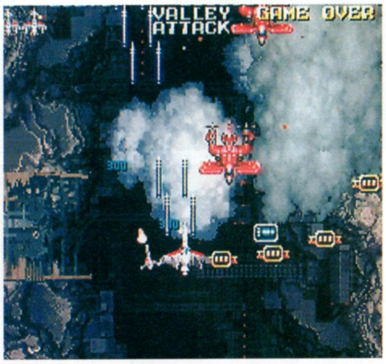
ち密な稼ぎの限界に挑戦 スコアアタックモード

ファン待望のサターン版オリジナルモードが、この「スコアアタックモード」だ。これはゲーム中のステージ1～7の中から1つを選び、そのステージ内でのスコアを競うもの。ここで選べるステージは、アーケードモードで到達したステージのみ。限られた条件でどれだけ稼ぎを極められるか!?

⇧機体とステージを選択。クリアしたステージのみ選択可能

⇧機体ごとに3位までのハイスコアを残せる。ちなみにステージ5

⇧残機を全部失うと即ゲームオーバー。「ミスして稼ぐ」パターンはかなり辛くなっている



⇧ステージ1でもセコセコウェポンを使わないと稼げない。思い切りよく使おう

ノーマルモードより難しいパターン!?

このモードでは、どのステージであっても自機は最弱状態からスタートする。よって通常のプレイのように、オプションやウェポンを持ち越して次のステージで一気に稼ぐ手が使えない。しかも残機はデフォルトの3機のみで、コンティニューも不可。序盤はともかく、後半はかなり辛い戦いを強いられるだろう。攻略パターンを一から練り直す必要があるかも？

⇦鳥ボーナスは2機潰してもこの程度。何か虚しい…

⇧裸同然の自機に弾幕の雨を浴びせかける敵機。どうしろと言うのだ

捨てゲー不要の再スタートモード

ゲーム中にポーズをかけると、画面の中央に英文字が出る。これはステージ中で何かのミスをした場合にやり直しができるもので、そのステージの頭に戻るものと、ステージ1からやり直すかのどちらかを選択できる。ステージ頭から始めた場合は、そのときの自機の装備やアイテムのループまですべて元通りになる。これなら1万点勲章をうっかり逃がしても、泣く泣くリセットする必要はない。

⇨ああっ、大事な1万点が逃げていく！こんなときは

⇧気分一新、最初からやり直そう

極限への挑戦状

敵弾セレクト

敵の発射する小さな弾丸状の弾を、赤い火球に変更できる。確かに業務用でもあの弾（通称針弾）は見づらかったが、家庭用TVモニターでは画面比率が変わるため、画面モードによってはさらに見にくくなる場合もある。そのための処置と言えるだろう。ステージ2のボスなどはこの針弾が多かったため、赤弾に変更するとかなり楽に弾避けできるようになる（気がする）。自分に合った方をセレクトするといいだろう。

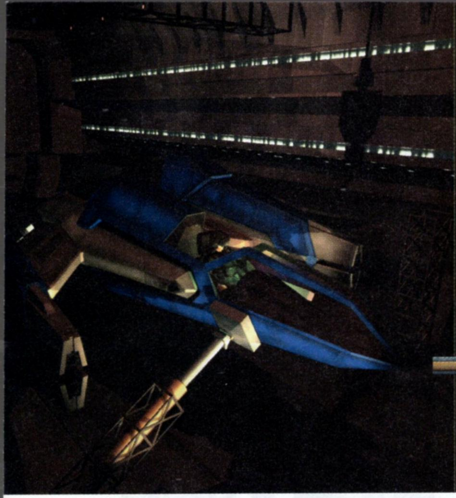
⇧RED BALLで赤弾に変更

⇧変更すると、本当は針弾が来るはずの攻撃が、このように赤弾になるのだ

S-オプション

ゲーム中で特定の条件を満たすと装備できるオプションフォーメーションを、機体ごとに固定化して使用できるというもの。各機に対応したオプションは右の写真の通り。なお『魔法大作戦』のキャラはノーマルに固定される。

⇧ホーミングオプションが強い



スーパー32Xの名作がさらなる進化を遂げ登場

STELLAR ASSAULT SS

ステラアサルト ダブルエス

大宇宙が舞台の3Dシューティング。360度自由に動き回れるのだ。

発売日	2月26日
発売元	シムス
開発元	シムス
価格(税別)	5800円
ジャンル	3Dシューティング
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	2人協力プレイ可
対応周辺機器等	なし
バックアップメモリー	256・トレースデータ(パワーメモリー専用)
コンティニュー等	コンティニュー
現在の開発状況	100%

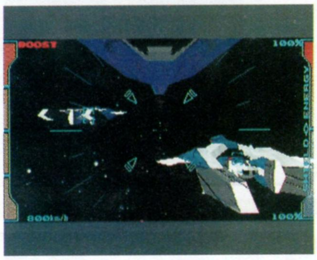
大宇宙を自由自在に飛び回る リプレイも楽しめる3Dシューティング

1995年にスーパー32X用ソフトとして発売され人気を博したシューティングが装いも新たに登場。宇宙空間を自由に動き回って謎の艦隊を迎撃するのだ。サターン版ではムービーや音声メッセージが追加され、より臨場感のあるストーリーが楽しめるようになった。トレースモードによりリプレイを見ることもできるぞ。

⬆敵艦隊との戦闘はし烈を極める。生き残るのはどちらだ？

自機は2種類から選択可能

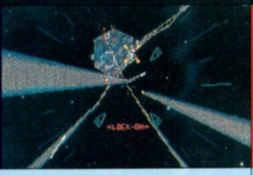
「フェザーⅠ」と呼ばれる自機は、人工知能の戦術コンピュータが搭載された高性能戦闘機だ。加減速やバリア、旋回といった操作が可能で、2種類の武器を装備している。機体は武器が異なる2タイプが用意されており、タイプBの機体では2人で協力してプレイすることもできるのだ。



⬆中隊の仲間とともに戦場へ！

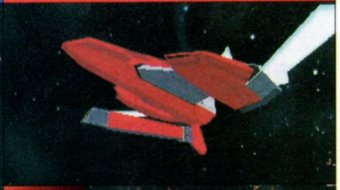
SSF・Fe－01 TypeA

ホーミングレイ

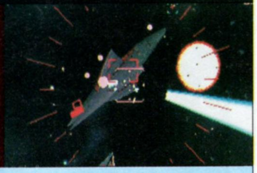


敵機をロックオンできるホーミングレイと、オート連射機能を持つパワーバルカンが武器だ

SSF・Fe－01 TypeB



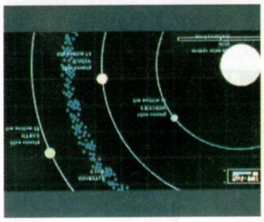
プラズマランチャー



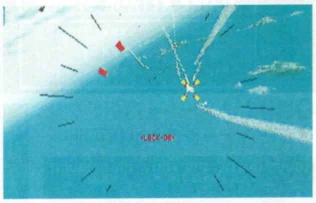
ショットガンのように広範囲へ攻撃できるプラズマランチャーと、高い攻撃力のターボレーザーが武器

ミッションをクリアして敵をせん滅せよ！

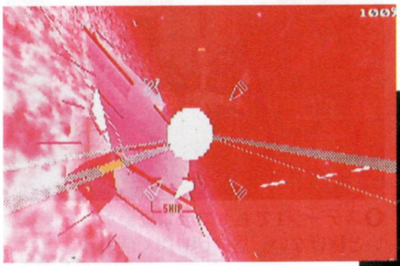
プレイヤーは「ホーク中隊」の一員として、3度襲来した謎の敵軍を迎撃することになる。全15ステージ構成で、各ステージごとにミッション（クリアすべき目標）が与えられる。戦場は宇宙空間や惑星の上空、海上など多岐に渡る。



⬅最初に作戦内容が説明されるのだ



⬆海上での戦闘。海に突入しないよう注意が必要だ

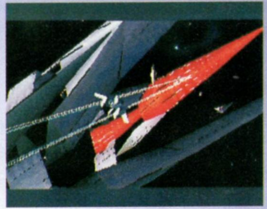


⬆惑星を眼下に望んでの戦闘。惑星の美しさに見とれている暇はない

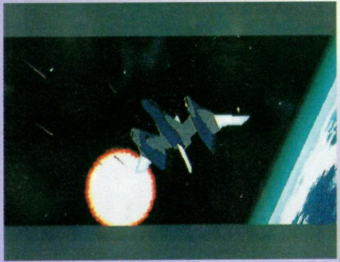
⬇このミッションの目的は敵コロニーを破壊すること。自分の腕を信じてアタックするのだ

自分のプレイが鑑賞できる！ 迫力のトレースモード

32X版で好評だったトレースモードはサターン版でも健在で、迫力のリプレイを楽しめるのだ。視点はコクピット、自機の後ろ、外部の3つから切り替えが可能だ。また、サターン版ではトレースデータはパワーメモリーにセーブできるようになっているぞ。

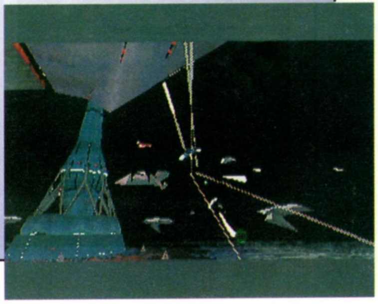


⬅自分のプレイを鑑賞できるのはウレシイ



⬆愛機フェザーⅠを駆って、宇宙の大海原を縦横無尽に飛び回ろう

⬇まるでSF映画を楽しむがごとき美麗なムービー！



©SIMS ORIGINAL GAME BY
©SEGA ENTERPRISES,LTD.

すごろくに必要なのは、女のコとの"絆"

『ドラゴンマスターシルク』の続編は、なんとすごろくボードゲーム！

発売日	2月29日
発売元	データムポリスター
開発元	Gimmick House
価格(税別)	5800円
ジャンル	テーブル
対象年齢	全年齢
CD枚数	1枚
複数プレイ	5人同時
対応周辺機器等	マルチターミナル6
バックアップメモリー	ブロック数49・プレイデータ
コンティニュー等	なし
現在の開発状況	100%

パートナーの女のコとの2人3脚すごろくバトル！

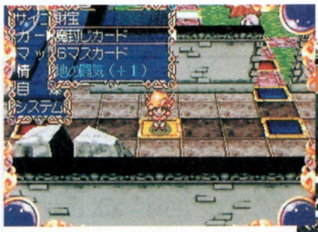
前作はRPGだった『～シルク』がすごろくゲームになって帰ってきた。ストーリーは、前作でシルクたちにやられた魔王が再戦を挑んでくるというもの。プレイヤーは、異世界の勇者として5人の女のコの中からパートナーを1人選び、そのコといっしょに魔王を倒すのが目的なのだ。

⬆前作の戦いで頭にカンバンが立ってしまったカワイソウな魔王

ゲーム進行はサイコロとカードで

⬆マスを進む方法は当然サイコロ。そのときの運がものを言う

マスを進んでいくと、宝箱やモンスターに出くわすことも。モンスターやほかのプレイヤーと出会った場合はバトルに突入（プレイヤーの場合は避けることも可能）。勝敗はサイコロをふった出目の大きさで決まるぞ。このとき「カード」を使えば、攻撃力をアップすることができる。カードには、戦闘で使うものと、フィールドで使うタイプのものがある。



⬆➡パートナーにより、使えるカードやサイコロの数に違いがある

女のコとの絆は勝負のカギ！

パートナーの女のコには、プレイヤーとの仲のよさを表す「絆」がある。これが低い状態では、女のコ言うことを聞いてくれないことがあるのだ。彼女たちと親密になるためには、デートや突発的なイベントで、うまく会話をこなすことが必要。絆が強くなれば、女のコの能力がアップし、プレイを有利に進められるようになるのだ。

⬇赤くなったのは絆アップの証

⬆3つの選択肢から1つを選ぶ。失敗すれば絆はダウンしてしまうぞ

⬇女のコの能力がアップする

テレカを3名様にプレゼント！

テレカがほしい人は、ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、下の5人の女のコ中から好みの1人を記入し、P65にある住所の「すご！」係まで送ってください。2月26日必着。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。

仲良くなりたい5人の女のコ

アカ
思ったら即行動！タイプ。戦いが好きで、モンスターを見ると、飛んでいく

アオ
理想主義者のため、ちょっと高飛車な印象がある。じつはロマンチスト

キ
天然大ボケタイプ。子供っぽくて、変わった言動が多い。食いしん坊でもある

ルリ
愛称は子ナス。冷静沈着な判断でプレイを進める理論派。ちゃっかりしてます

白藤深月
魔龍の手違いにより、シルクの代わりにこの世界に呼び出された不幸な女子高生

©DATAM POLYSTAR／Gimmick House

絶好調

ソフト購入に役立つポイントレビュー

サターンソフト Impression!!

インプレッション

NOW ON SALE!!

前号とはうって変わって賑やかなラインナップ。『サカつく2』に続けとばかりに発売される『プロ野球チームもつくろう！』、ソニックチーム最新作『バーニングレンジャー』など話題作が揃い踏みだよ。

2月19日～2日26日 発売予定ソフト

レビュアー紹介

ゲームの好みは人それぞれ。どんなゲームが好きなのか、それによってレビュー内容は変わってくる。というわけで、ここには各レビュアーの簡単なプロフィールを紹介。レビューを読むときの参考にしてね。

対象ソフトのオ・キ・テ

※レビュー対象ソフトは'98年2月19日から26日に発売予定の全サターンソフトを対象にしている。ただし、直前のソフト発売日変更などの理由により、必ずしもその条件を満たしていないレビューが掲載されている場合もある。また、データベースや写真集等、ゲーム性が低いと編集部で判断したソフトは、点数評価を控えひとくち解説のみにしている。

荒田茂樹	シンプルイズベストというわけで、お手軽にプレイできるアクションゲームが大好き。3DRPGのマップ作成なんてのは、ごめんこうむりたい、お気楽ゲーマーさ。
生形勝喜	ちょっとしたことですぐ熱くなり、爆発する火気厳禁レビュアー。「サカつく」が勝てぬ。むぁーっ！なぜだぁー!! 故郷に錦を飾るんじゃぁー。レビューは辛めです。
西村俊行	『街』づくしの毎日。このゲーム、売れセンは完璧にハズしてるけど、作り込みは一級品。ベタベタのギャグや妙なテキストに感性をくすぐられ、目下ハマりっぱなしです。
片井美樹雄	現在虫歯治療中。あの“キュイ～ン”という音は「ボトムズ」のローラーダッシュ音だと思ってガマンできる。しかしサターンで「ボトムズ」のゲームが遊べないのはガマンできん！
加藤政樹	『野球つく』も買ってしまいそうな『サカつく』マニア。カウンターを粉砕すべく無駄(?)な努力を続ける日々。また、怪しげなマシンで選手データの変更が可能との噂が…。
奥村景子	バレンタインですね。甘い物が苦手な私は「自分が食べておいしかったチョコをあげる」という事ができません。義理にしろ本命にしろ、貰う人は何でもうれしいのでしょうか？
山口康弘	大作と呼ばれるゲームの発売が軒並み4月に決定したサターン。今からスケジュール管理して思いっきり楽しむ所存なり。そんな私が待っているのは『ひみつ戦隊メタモルV』。
田中雅邦	中古ソフト問題がいろいろと議論されているが、中古ハードの方はどうなるのだろう。僕がほしいのはS端子つきの初代PSなのだが、これって今、中古でしか売ってないし…。
寺崎宏之	もうすぐAOU。今回は平日の開催だから学生諸君は来ちゃイカンはずなのだが、なぜか小学生とか毎年いるんだよな。とりあえず今回の主役は間違いなくセガブース！
児玉守	アクションやシューティングなど、指先のテクニックを必要とするゲームは苦手なオヤジレビュアー（もうすぐ27歳）。そんなおいらでも、『BR』にはハマりましたよ。
青木智彦	サターンソフトを購入するも中々時間がとれずに、未開封のソフトが増える一方。どのジャンルも一通りプレイするがシミュレーションはちょい苦手、の甘口レビュアーです。
平岡裕輔	高田のキングダム離脱に衝撃を受ける日々。ところで『野球つく』には綾波似の秘書がいる事を知っていたかな。我が阪神は吉葉監督を迎えたのだが、只今最下位独走中だ～っ。
馬場太郎	シューティングを好み、プレイ歴もそれなりですが、腕前の方はさっぱり。『ガレッガ』も最高5面ボス止まりというヌルっぷり。トレジャーの新作、どこまで進めるんだろうか？
田村雅	アクションやシューティングなど、指先のテクニックを必要とするゲームが好きな青年レビュアー（今年24歳）。なので辛口。そんな僕がハマれるアクションは、現在ありません。
牛山雅彦	ふに落ちないものを感じながらも、遠い目をした若菜に壊れたり「りゅん」にキレたりと、それなりに「センチ」を楽しんでいる。現在「遠藤晶はオレのモノ月間」実施中。
松本亮	『サカつく』でカウンター三昧な日々。手塩にかけて育てた「高松ミストラル」が、アクセラ主催の大会で優勝した。お土産に、怪しい皿状の物体を貰う。電波発生装置か。

バーニング レンジャー

●発売日／2月26日
●発売元／セガ ●開発元／セガ
●価格（税別）／5800円 ●ジャンル／アクション
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用
●対応周辺機器等／マルチコントローラー
●バックアップメモリー／30・プレイデータ
●コンティニュー／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

ソニックチームが贈る3Dアクションゲーム。 （P34で紹介）

難しいけどカンタン？ 爽快アクションの傑作

アクション部分はさすがソニックチームという感じ。使いこなすまでに少々時間がかかる（アクションが苦手だから？）が、だんだん慣れてくると、バーニアでの移動がホントに気持ちよくなってくる。また、炎の表現や通信によるドラマ性によって、災害現場の緊迫感や緊張感が随所に感じられた。もう手に汗握るって感じです。ただ、ボイスナビが役に立たないときもあって、道に迷うこともあったかな。あと気になったところといえば、全体的に難易度が低めなのとミッション数の少なさ。繰り返し遊べる作りにはなっているが、ボス戦の迫力などが本当にすごいだけに、ミッション数が多ければなあ。（児玉： 15時間）

発想はいいが 昇華しきれず

技術力とシステムの発想はすごい。しかし3Dアクションがゆえに残念な部分がある。まず画面が見づらい点。これは探検を目的とし、画面を縦横無尽に動けるこの作品においては致命的。画面の拡大・縮小がないため、「どこに行けるの？」という場面もあった。次いで1ミッションの長さとミッション数の少なさ。これはこの仕様だから納得できるのだが、せめてキャラによるミッションの違いは欲しい。結局、画面の見づらさからくる操作性の悪さが、アクションとしてのおもしろさを半減させているのでは？（田村： 8時間）

得点の根拠は？

●技術のすごさとアクションの楽しさをおいらは感じたッス。（児玉）
●発想と技術は9点だがアクションとして見たらつらいので。（田村）
●全体にみなぎる緊張感はとても良い。ただ、これといった仕掛けなどが少ないので。（生形： 5時間）

児玉	田村	生形	平均ポイント
8	6	7	7.0

※本文中にある の記号は、そのレビュアーのプレイ時間を表しています。

©SEGA

プロ野球チームもつくろう!

●発売日／2月19日
●発売元／セガ ●開発元／セガ
●価格（税別）／5800円
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／437・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

プロ野球チームの経営シミュレーション。 （P132で紹介）

シリーズの名に恥じぬ出来 年を追うごとにおもしろさが増す

初プレイの時、ヤクルトでも西武でも全然勝てなくてイライラ。でもよく考えると、最初から強かったら逆におもしろくないのだ。弱いチームを自分の手で徐々に強くしてこそ楽しみが増える。選手、OBとも実名で収録人数も多いので、好きな球団の未来を作っていく楽しみを持つことができるのは良い。ただ、自球団は『サカつく』のような架空ではなく、実在する12球団から選ぶので（名前は変えられるが）、ベースがすでに決まっているのが気になる。例えば阪神でプレイした場合、年を追うごとにメンバーが入れ替わり（一部引退選手の再登場もあるが）、阪神が阪神でなくなる。これでは、思い入れがなくなってしまう人がいるかも。（平岡：18時間）

似て非なる球団に涙 割り切って遊ぶが吉

開始直後「俺の巨人はこんなに弱くない!!」と絶叫。そして、これは巨人という名の別のチームと割り切った…。で、純粋にチームを強くするべくトレード開始。あっという間に巨人（現実の）とは別のチームとなる。この先、架空選手だらけになったとき、感情移入できるか不安。ただ、ゲームとしてはなかなかのデキ。コミカルな試合も見ていて微笑ましい。細かい指示を出したかったけど…。最初できることが少ないため、展開がやや単調になりがちなのも気になった。（加藤：15時間）

得点の根拠は?

●試合前のロードが気になるが、全体のバランスは良いので。（平岡）
●野球好きとしてツボは押されたが細かい部分での不満は多い。（加藤）
●やることがたくさんあって楽しいのだが、肝心の育成自体が少しタンパクな気が…。（松本：4時間）

平岡	加藤	田村	平均ポイント
8	7	7	7.3

慟哭 そして…

●発売日／2月26日
●発売元／データイースト
●開発元／データイースト
●価格（税別）／6800円 ●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／18歳以上推奨 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用 ●対応周辺機器等／シャトルマウス
●バックアップメモリー／18・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

横田守原画の「館モノ」アドベンチャー。 （P24で紹介）

ボリュームはあるが 惜しい点が目立つ

CGのクオリティは言うに及ばず。BGMや音声なども恐怖感を演出しており雰囲気作りはバッチリ。館を脱出するまでのプロセスは1つだが、シナリオ分岐も実に多彩で遊び応えは満点。トラップ解除の成否や、会話・行動の選択によって展開はガラリと変わり、その生と死が隣り合った緊張感が何とも言えない。ただ、シナリオのツメが甘く行き当たりばったりな印象を受けた。各女の子のエピソードの集合体といった感が強く、全体を通してのテーマが見え辛い。また、不自然なサービスカットが気になったのも事実。その分、猟奇的な演出や人間の狂気といった部分を18推の枠組みを駆使して見せて欲しかった。（牛山：26時間）

プレイ環境が快適で よくまとめられている

複数回楽しむためのプレイ環境が秀逸。ロードやスキップなどの機能が充実していてストレスを感じることなくプレイができる。プレイヤーしだいで結構変化するストーリーも、1度やっただけではすべての謎は解けないので、「もう1度」という気になる。結局アドベンチャーだからフラグ立てやアイテム探しなどの避けられない部分はあるが、そこもしつこくなく、それほど苦痛は感じなかった。どこか突出した部分があるというわけではないが、良くまとめられた作品。（田村：6時間）

得点の根拠は?

●18推の枠組みをもっと有効に生かして欲しかったが、謎解きの巧妙さと豊富なボリュームに。（牛山）
●序盤から雰囲気に呑まれ、快適にプレイができたから。（田村）
●理不尽さを感じつつも、久しぶりにやり応えのあるアドベンチャーだったので。（児玉：3時間）

牛山	田村	児玉	平均ポイント
8	7	7	7.3

スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♥ナイトメア

●発売日／2月26日
●発売元／ジャレコ ●開発元／ジャレコ
●価格（税別）／6800円 ●ジャンル／アドベンチャー
●対象年齢／18歳以上推奨 ●CD枚数／2枚
●複数プレイ／4人同時
●対応周辺機器等／マルチターミナル6
●バックアップメモリー／100・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

多機種で好評の麻雀ゲームがアドベンチャーに。 （P138で紹介）

とにかくおもしろい! 個人的には文句ナシ

とりあえず、個人的には園田健一キャラというだけで満点。ここから減点法で評価していくと…。まず、声優のキャスティングはバッチリな上にフルボイス。システムもわかりやすくて良い。1回のプレイ時間は2～3時間程度と短めだが、繰り返しプレイすることを考えると、この程度がベスト。さらに、オプションやオマケも充実していて、減点に値する部分は特になし！ あえて欠点を挙げるとすれば、フェイスウィンドウのキャラの絵が前作の使い回しなところくらい。（田中：6時間）

麻雀じゃなくてクイズで 進む『スーチー』もあり

1回のプレイ時間が短くてすむので、全員クリアを目指しやすいのがうれしい。1枚目に事件を解決するための物語、2枚目でミニゲームや物語でハッピーエンドになった女のコとデートを楽しめるタイプの2枚組はいい感じ。でも、ミニゲームで麻雀が遊べないのはちょっと残念。『スーチーパイ』＝麻雀っていう感覚が強いのかなァ。まあ、リリムとの最終戦で条件を満たしていれば麻雀できるけど、好きなときにちょっと一局プレイできれば…。基本的には、かわいい女のコがたくさんいて、飽きることなく遊べるので大満足です。（奥村：6時間）

得点の根拠は?

●細かい欠点を差し引いても9.5点以上。四捨五入して10点。（田中）
●全体的にとてもよくできているんだけど、アニメ前の移動時にあるロード時間の長さがテンポを崩すのでその分ちょっとマイナス。（奥村）
●プレイの手軽さ、クリア後のお楽しみなど、よく作り込まれている。スーチーパイ、園健ファンなら10点でしょう。（山口：11時間）

田中	奥村	山口	平均ポイント
10	8	8	8.7

©SEGA ㈳日本野球機構 プロ野球12球団公認ゲーム・DATA EAST／STUDIOライン・JALECO

悠久幻想曲 2nd Album

●発売日／2月26日
●発売元／メディアワークス ●開発元／未発表
●価格（税別）／5800円
●ジャンル／シミュレーション
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／なし ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／18・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／95%

異世界を舞台にしたシミュレーション。（No.1 P206で紹介）

できれば前作と併せてプレイしてもらいたい

「あまり変わっていないなぁ」と言うのが正直な感想。だが、これが悪いというわけではなく、前作の時点で完成度がかなり高かったということ。プレイヤーの置かれている立場は変わったが、ゲームの展開自体はほぼ同じ。見るからに変わった点というと、システム画面のレイアウトくらいか。前作をプレイした人ならラクに入り込めるだろう。前作に比べて序盤の難易度が抑え目になっている（選択したメンバーのせいかも…）ので、初心者でもとっつきやすいかと思うが、ちゃんと前作のキャラと世界観にリンクしているので、前作をプレイしておくとより楽しめるのでは。（田中：6時間）

恋愛あり魔物討伐あり忙しいけど毎日楽しく

このジャンルにありがちな、システム＆操作部分についてやや不満。例えば、飽きてしまいやすい選択画面とかね。仕事を選ぶとき、メンバーを考えることにより、1人のときよりも良い結果が生まれるのも、慣れるまではちょっと面倒かもしれない。でも、仕事によってはボードゲームになるものもあって、これがなかなか燃える。覚えた技の見せ所って感じで、魔法もバシバシ使っちゃう。イベントについては、ひとつひとつにタイトルがついてて数も豊富。どのイベントを見たかリストにもなるし、友達と確認し会えるのはおもしろい。（奥村：6時間）

得点の根拠は?

●完成度が高く、シリーズものとして安定して楽しめる内容。（田中）
●メンバーが仕事をしているときの待ち時間にやや不満あり。（奥村）
●生き生きとしたキャラクタに魅力を感じた。トリーシャの「ぼく」に＋1点。（牛山：5時間）

田中	奥村	牛山	平均ポイント
8	6	7	7.0

バトルガレッガ

●発売日／2月26日
●発売元／エレクトロニック・アーツ（EAV）
●開発元／ライジング/エイティング
●価格（税別）／5800円 ●ジャンル／シューティング
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／2人同時 ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／84・プレイデータ
●コンティニュー／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／95%

熾烈な弾避けがアツイ、縦スクロールSTG。（P140で紹介）

まず納得のデキ。これで不満なら基板を買え

全体的に見れば難易度の高いSTGだが、独特の点稼ぎのパターン化と弾避けのおもしろさを把握して初めてこのゲームはおもしろくなる。内容は基本的に業務用の完全移植だが、サターン版は5つの画面モードや細かい設定のできる各種オプションなど初心者にも楽しんでもらおうという開発側の配慮がよく伺える。欲を言えば画面の微調整機能も付けて欲しかった。またスコアアタックはどのステージでも裸状態で始まるというシステムに不満はあるが、練習用としてはそこそこ遊べる。業務用で敬遠していた人にも、これを機にぜひプレイしてもらいたい。これで不満なマニアはもう基板を買うしかないでしょう。（寺崎：6時間）

移植自体はバッチリだが曲ループと読み込みが…

アーケード版をそれなりにプレイしてきた自分的には、まさに「遜色ナシ」というデキ。あの極悪なまでの弾の乱舞がバッチリ楽しめます。オプション関係もまずまずの充実ぶりで、アレンジ版のサウンドはゲームミュージック通なら要チェック。少々見にくいが、横画面用の縮小表示も、モニタ縦置きが無理な人にはうれしいところ。もっとも、極めたい人なら縦置きは必至ですけど。

気になる点は、曲がCD音源で短めなこと。面によってはループが違和感アリ。読み込みもちょっと気になる感じかな。（馬場：3時間）

得点の根拠は?

●やはり人を選ぶゲームだけに…。自称シューターなら9点。（馬場）
●一般向けの『ガレッガ』と考えればこんな感じでしょう。（寺崎）
●玄人向けながら、素人への配慮、オプションが充実していて、やりがいがあるので。（田村：5時間）

寺崎	馬場	田村	平均ポイント
7	7	8	7.3

ステラアサルトSS

●発売日／2月26日
●発売元／シムス ●開発元／シムス
●価格（税別）／5800円
●ジャンル／3Dシューティング
●対象年齢／全年齢 ●CD枚数／1枚
●複数プレイ／2人協力プレイ ●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／256・プレイデータ
●コンティニュー／コンティニュー
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

32X版『ステラアサルト』がここに復活！（P142で紹介）

見映えはもう一つだがゲームの充実度はマル

元になった32X版と比較すると、ポリゴン描写はパワーアップ、音楽もゴージャス、リプレイがセーブ可能などなど、大幅なパワーアップを遂げているSS版。しかし、パッと見で画面に漂う地味さは、昨今のゲームシーンではインパクト不足。

『SS』の一番の変更点である音声の追加だが、これは成功といえるだろう。作戦の目的や戦闘の流れなどをこと細かに説明してくれるため、バリエーションに富み臨場感も満点。あとは会話に合わせてパイロットの顔グラフィックでも入れれば、絵的な地味さを払拭でき、なお良かったように思う。（馬場：4時間）

ストレスを感じさせない操作システムに好感

ライトユーザーの私にとって鬼門はボタンの多さである。複雑な操作は、それだけで怖じ気がふるう。本作品ではなんとパッドのボタンをすべて使うのだ。だが、プレイして数分、その操作システムが宇宙戦闘機を操る雰囲気を、存分に味わうための工夫として設計されていることに気づかされた。とくにシューティングの不得手なユーザーに与するのがホーミング系武器の存在だ。武器のロックオンが自動であるのはうれしい。また、味方機として登場するキャラの人物像は、音声表現のみに限定されているものの、性格付けが明確でシナリオを盛り上げるのに功を奏している。（荒田：3時間）

得点の根拠は?

●操作感やミッションの達成感など、全般に気持ちよく遊べる。（馬場）
●面ごとの作戦内容が練られていて、バラエティに富んでいる。（荒田）
●前半部分の展開が、単調かつスローモーなうえ、とっつきづらいこともあって…。（寺崎：1時間）

馬場	荒田	寺崎	平均ポイント
7	8	5	6.7

©Starlight Mary／MEDIAWORKS・Electronic Arts.／EIGHTING／RIZING・SIMS

白き魔女 ～もうひとつの英雄伝説～

●発売日／2月26日
●発売元／ハドソン　●開発元／ハドソン
●価格（税別）／6800円
●ジャンル／ロールプレイング
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／2枚
●複数プレイ／なし　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／45・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

パソコンの同名タイトルをアレンジ移植　（No.3　P138で紹介）

「古臭い？」いえいえ それはノスタルジーです

システムや戦闘部分に、多少の不満は残るが、とにかく細かい演出に感動した。イベントやキャラデモのちょっとした動きのために、莫大なキャラパターンが用意されている。そういった、一見ゲーム本編とは関係ないところにこだわった作られ方が、昔のパソコンソフトっぽく、地味な印象を受ける。だが、その当時氾濫していたであろう「おまえは魔王を倒すために選ばれし～…」と、始まるRPGとは一線を画している作品。まあ、サターンのために、新たにアニメムービーの挿入や音声化が採用された点で、これは単なる移植ではなくパソコンからサターンへの"フルモデル進化"と言えるのではないだろうか。（片井：5時間）

パソコン版からの移植作 今出すのはちと遅い？

ゲームとしてはRPGなのだが、どちらかといえばアドベンチャーに属する。フラグを立てないと先に進めないため、ゲーム中は終始、フラグ立ての作業になる。また回数がほとんどなく、起こる場所が決められている戦闘のおかげで、キャラクタを育てるという楽しみも希薄。ストーリー重視とはいえ、結局フラグ立てがゲームのテンポを阻害していた。細かな環境部分も含め、やはり一昔前のゲームだなと思えてしまう。ムービーやイベントの追加など、新たに手は加えているのだが、もう少しシステム周りをアレンジしても良かったのでは？（田村：8時間）

得点の根拠は？

●"冒険"より"旅"という感覚なので物足りなさを感じた。（片井）
●テンポの悪さと単調な作業の繰り返しが気になったため。（田村）
●作業的な面が多く、スローな展開を考えると…。（西村：5時間）

片井	田村	西村	平均ポイント
6	5	6	5.7

ラングリッサー ～ドラマティック エディション～

●発売日／2月26日
●発売元／日本コンピューターシステム（メサイヤ）
●開発元／日本コンピューターシステム（メサイヤ）
●価格（税別）／6300円　●ジャンル／シミュレーションRPG
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／なし　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／165・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

シリーズ1作目と2作目がセットで登場。　（P136で紹介）

いまさらなリメイクだが、今でも通用する手堅い秀作

傭兵システムを除けば、しごく王道的なシミュレーションRPG。ゲームバランス、テンポもよく、プレイしていてストレスを感じさせない作りとなっている。特に『Ⅱ』はSFC版の『デア』を元にしており、「闇の軍勢になる」や「帝国軍に入る」などのシナリオ分岐があって、ストーリー的な魅力も強い。

上記のように、単品の作品としてはなかなかの秀作。残念な点は、オリジナルムービーの画像がやや粗いことぐらい。プレイしたことのないプレイヤーにはオススメの作品だ。個人的には、『Ⅰ』の顔グラフィックまでリメイクされたのが実に残念である。（松本：6時間）

古さが気にならない 遊べる2本をパッケージ

ストーリーに沿ってサクサクと小気味良くゲームが展開していく作品。それに加えて高速な処理、ロードなしで突入する戦闘シーンが手伝って、快適なプレイを約束してくれる。旧作から一新されたグラフィックとサウンドのおかげで、危惧していた古臭さも気にならない作りになっている。ある程度、この手のジャンルのゲームをプレイしている人には物足りないところが多いかもしれないが、今でもそこそこ遊べる点はポイントが高い。初心者でもラクに楽しめるしね。（西村：6時間）

得点の根拠は？

●MD版、SFC版を全てプレイ。追加要素には乏しいので…。（松本）
●難易度の低さ、説明不足のストーリーは目に付くが、2本セットになっている点を考えて。（西村）
●『Ⅰ』はMD版より易しく、緊張感が薄れたことが気になる。しかし、今風のアレンジと2作のボリュームを考慮して。（山口：5時間）

松本	西村	山口	平均ポイント
6	7	7	6.7

すごぺんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～

●発売日／2月19日
●発売元／データム・ポリスター
●開発元／Gimmick House　●価格（税別）／5800円
●ジャンル／テーブル　●対象年齢／全年齢
●CD枚数／1枚　●複数プレイ／5人交代
●対応周辺機器等／マルチターミナル6
●バックアップメモリー／49・プレイデータ
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

『ドラゴンマスターシルク』がボードゲームに！　（P143で紹介）

罠張って、戦って、略奪して 友だちが集まれば楽しさ倍増

『ドラゴンマスターシルク』のキャラクタたちが登場する双六ゲーム。マップ上に点在する宝箱とその中身をめぐって、他のプレイヤーとバトルを繰り広げるのがなかなか熱い。バトルはサイコロで決着をつけるのだが、キャラクタの成長に伴いサイコロの数が増えたり、カードを使えば補助攻撃的なことができるなど、工夫も見られる。ただ、ゲーム後半になると、強いキャラクタと弱いキャラクタの格差が現れやすく、ゲームを支配できなかったプレイヤーの中だるみができやすい。ともあれ、他人をブッ倒してカードを奪い、自分を成長させて強くなるというゲーム展開は、大勢で集まって遊ぶと楽しいものです。（生形：4時間）

ボードゲームというよりも ギャルゲーと考えてプレイ

登場する5人の女のコの個性が作り上げられているのがスゴイ。ボケ役、大和撫子、気の強い女のコ、高飛車、ベビーフェイスと取りこぼしなしのキャラ設定。基本的にはギャルゲーで、ジャンルをボードゲームにあてはめてみたって感じ。そういう意味では、ひとクセもふたクセもあるので、この世界観に納得＆ハマルまで時間がかかりそう。短時間でささっとプレイして…っていうボードゲームファンには不向き。女のコと交流を深めて「オレのことを認めさせてみせる!」ってな人にお勧めの1本ですね。（奥村：12時間）

得点の根拠は？

●"一発逆転の可能性あり"というような工夫、演出が欲しい。（生形）
●ボードゲームとして考えた場合、「大勢で遊べば楽しい」の図式が成り立ちづらいのが厳しい。（奥村）
●キャラの魅力が、十分ゲームに生きているから。（片井：3時間）

生形	奥村	片井	平均ポイント
6	6	7	6.3

©HUDSON SOFT／FALCOM・NCS・DATAM POLYSTAR／Gimmick House

実況Jリーグ 炎のストライカー

- ●発売日／2月26日
- ●発売元／コナミ　●開発元／KCE札幌
- ●価格（税別）／5800円　●ジャンル／スポーツ（サッカー）
- ●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／4人同時
- ●対応周辺機器等／マルチターミナル6
- ●バックアップメモリー／90・プレイデータ
- ●コンティニュー／コンティニュー
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100%

アクションボタンで華麗な技を連発！　（P130で紹介）

個々のシステムは良いが 全体的には単調になりがち

アクションボタンをシュート、パスボタンと併用することにより華麗な技を出せるのはうれしい限り。操作方法がわからない人はトレーニングモードで練習できるのも親切。コナミお得意の実況システムで臨場感もアップされている。カスタマイズでオリジナルの選手を作成できるのも楽しいが、成長しないのは残念。個々のポイントは悪くないが、実際にプレイをしていると試合が単調になってしまいがちか。多人数で遊べば、華麗な技を見せつけたりして盛り上がるだろう。（平岡：4時間）

大味な展開がお手軽 みんなで遊べば楽しさ倍増

システムなどは数多く用意してあるものの、結局はスライディングで相手を止めて、ダッシュで攻め込む展開の繰り返しになりがち。従って、緻密な戦略を巡らす近代的なプレイはあまりオススメできない。しかし逆にそこがこのソフトの魅力。4人まで同時に遊ぶことができるので、みんなで集まってワイワイ遊ぶには、こういった単純さがある程度は必要だと思う。コントローラの操作が複雑化しがちな昨今、ボタン1つで大技が出せるのもいい感じだ。展開が大味になりがちなのは否めないが、それは間口を広げた結果。手軽に遊べる魅力というのは大切なことだと思う。（生形：7時間）

得点の根拠は？

●華麗な技が簡単に出せるとはいえ、なかなか勝てない。多人数でやればおもしろくなると思う。（平岡）

●良くまとまっているが、逆にこれだ！ と思う要素も希薄。（生形）

●多少スピーディーな展開に欠けるところはあるが、連係プレーなどもできて、対人戦で熱くなる要素はあるかな。（児玉：5時間）

平岡	生形	児玉	平均ポイント
6	6	6	6.0

SEGA AGES／パワードリフト

- ●発売日／2月26日
- ●発売元／セガ　●開発元／セガ
- ●価格（税別）／3800円　●ジャンル／レース
- ●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／1人用
- ●対応周辺機器等／マルチターミナル6、レーシングコントローラー
- ●バックアップメモリー／10・プレイデータ
- ●コンティニュー／コンティニュー
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100%

体感レース『パワードリフト』が完全復活！　（No.3 P50で紹介）

あの頃の感動はもう… これから遊ぶにはちょいきつい

はっきりいってきつい…。なにがきついかって、やはりオールドゲーム。これから純粋にレースゲームを楽しもうという人は遠慮した方がいい。本作の醍醐味である、大味だがとてもスピーディーなレース展開こそ損なわれてはいないものの、その時代やり込んでいた往年のファンにしかわからないような部分が多すぎるのでは。オリジナル要素も、とって付けたようなオマケみたいなものだし…。ファンがコレクションとして購入するのは問題ないとしてもちょっと…。（青木：3時間）

往年のファンにこそオススメ それ以外のユーザーには…

古の名作『パワードリフト』。今プレイしても、アップダウンを多用した豪快なコース、抜きつ抜かれつの緊張感溢れる展開など、見所は多い。だが、これはマニアックな視点で見た場合。ポリゴンレースに慣れたユーザーにとって、拡大・縮小を多用したダイナミックな演出は、大味すぎて自分が何をしているかよくわからないだろうし、少し接触しただけで弾き飛ばされる自車や幅の狭いコースには、憤りすら覚えるかも。そんな目で見ると、やはりオールドゲーマー向け作品。昔を知らない人が遊ぶには、ある意味、リスク多きゲームです。（西村：3時間）

得点の根拠は？

●システム的に問題ないけどやはり『SEGA AGES』。さすがに古臭さは否めないということで。（青木）

●おもしろさの度合いは時代によって変化するもの。本作のおもしろさを今の時代に換算するとこれくらいか（一般的な視点で見て）。（西村）

●古くても基本的なおもしろさは変わっていないから。いやなら筐体を買うしかない？（平岡：7時間）

青木	西村	平岡	平均ポイント
6	5	7	6.0

パチンコホール ～新装大開店～

- ●発売日／2月26日
- ●発売元／ネクストン　●開発元／ネクストン
- ●価格（税別）／6800円
- ●ジャンル／シミュレーション
- ●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
- ●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
- ●バックアップメモリー／1537・プレイデータ
- ●コンティニュー／なし
- ●レビューに使用したソフトの完成度／100%

20年の時をかけ、パチンコ王国を築き上げろ。　（No.3 P176で紹介）

全体的なテンポに難アリ クリアするには根気が必要

パチンコ店経営という特異な題材をゲームにする試みと、敷居を下げるために導入されたゲーム進行のガイド部分は良いのだが、それ以外の面で問題点が少々。まず、全体的なテンポ。店舗拡張の資金を貯めるのに時間がかかりすぎるため、必然的にプレイ時間が長くなる。この長さがハンパでないため、自分の店をどうするかというプランを立てることはできても、なかなか実現できない。店を増やすのが楽しみなゲームだけに、これは気になる。コマンド入力後のレスポンスの悪さからも、全体的に「ゲームを快適に進める」という点での配慮に欠けた感がするのは否めません。（西村：5時間）

経営を軌道に乗せるには なにより忍耐が必要

最初に銀行から融資を受けるのがクセモノ。7億もの大金を返済するためには、まず2つの店舗の経営を軌道に乗せなければならない。融資の返済期日までの3年間はひたすら収益をあげることだけを強いられる。店舗を増やす期間をゲーム後半と考えるなら、貯蓄に専念する前半部の長さがバランスを崩しているのではないか。また、収益や客足の日々の変化を、折れ線グラフなどでひと目で読み取れるような工夫がほしかった。（荒田：5時間）

得点の根拠は？

●いろいろ気になる点はあるが、一番の減点要素はテンポの悪さ。これに耐えることができれば、もう少し評価も上がるだろうが…。（西村）

●経営方針が実際の収益に対してどの程度反映されたのか、不透明でわかりづらい。（荒田）

●設定は細かく調節できるが、お金が貯まるまで展開が間延びしてしまうので。（平岡：6時間）

西村	荒田	平岡	平均ポイント
5	5	6	5.3

©KONAMI・SEGA・NEXTON

一般ソフトひとくち解説

メッセージ・ナビVOL.2

●発売日／2月26日
●発売元／シムス
●開発元／シムス／ドリームキューブ
●価格（税別）／2800円　●ジャンル／CD-ROMマガジン
●対象年齢／全年齢　●CD枚数／1枚
●複数プレイ／1人用　●対応周辺機器等／なし
●バックアップメモリー／なし
●コンティニュー／なし
●レビューに使用したソフトの完成度／100%

サターンを使って友達を探せるデジタル情報誌第2号!

ゲーム機を使って友達探し&自分をアピールできるソフト

昨年11月に発売されたソフトの続編。メインは「1000人の個人情報」。友達欲しい・恋人募集といった情報を1000件収録。10代～30代と年齢的にも幅広く、結婚前提・スポーツなど項目は多岐にわたる。また、繁華街でみつけたオシャレな女のコをキャッチアップする「街でみつけたかわいいコ」は渋谷編。

他にも、「コスプレ・マーケット」「投稿ポラ王国！」など賞金をゲットできるコーナーや、読者スペース、星占いも行うことができる。「個人情報誌がCD-ROMに姿を変えた」感じのソフト。（奥村）

レビューアー座談会

雑感Impression!!

荒田　ソニックチームが久しぶりにオリジナルタイトルを出したね。
児玉　相変わらず高い技術力で見るものをグイグイ引き付けてくれるッス。じゃ、今号は『バーニング レンジャー』からですね？

アクション部分で賛否両論『バーニング レンジャー』

児玉　おいら、アクション不得意ッス！　『バイオハザード』の1人目のゾンビに殺されるくらいですから（笑）。そんなおいらでも、ちょっと物足りないなと思ったアクションなんで、難易度は低い方ッス。
田村　誰でもできるゲームっていうのはいいんですが、僕はアクション面が気になりましたよ。たくさんアクションがあるのに、それだけのアクションをできる意味が感じられない。
生形　例えば『トゥームレイダース』ってありましたよね。あのゲームには、絶対そのアクションをしないとくぐり抜けられない場面があるんですよ。だからそのアクション自体に意味がでてくるんですけど、『バーニング レンジャー』には、そういう場面が少ないから必要性を感じられないんですよ。
児玉　それは、このゲームのアクションが、やればやったぶんだけ自分だけのアクションを楽しめるようになっているからッス。スポーツで言うと10.00の得点に近いアクション、見せるプレイをどれだけできるかっていうのに似ているッス。
田村　でも、10.00の得点を出したところで、どうなるわけでもないし。それに画面の見づらさ。上に行きなさいって言われるんですけど、行きづらい。上が見えないんだもん。上下移動がしにくいんです。
児玉　『バーニング レンジャー』というのはですね、舞台が災害現場なんです。で、その設定を生かすのであれば、親切な災害現場っていうのはヘンじゃないですか？　あの見づらさもひとつの演出と考えれば。それに、このゲームって全体が短くて、何度もやり込むとウルテクがバシバシでてくるんで、繰り返しやるおもしろさがある。で、繰り返すうちに、「こうなってんのか！」って理解できれば、また、楽しくなるッス。

⇧確かに画面は少し見づらいか？　慣れるまで時間がかかりそう

田村　確かにそれはあるでしょうけど…。着眼点はいいと思うんです。でも、3Dの災害レスキューとかナビゲーションシステムを実現させるために、アクションの本質部分を切り捨てているようにも見えますよ。アクションに自信を持っているんなら、技術だけを前面に出すんじゃなくて、もっとアクションに対するコダワリを見せてもらいたかったな。

システムはいいがシナリオは？『慟哭　そして…』

牛山　アイテムを使ってトラップをクリアするアドベンチャーの良さを再認識させられました。他のゲームもよく研究しているみたいだし。
田村　プレイも快適ですよ。セリフを聞くのがイヤならポンポン飛ばせるし、ロードも気にならない。
牛山　音声はけっこういいんで、飛ばさないで聞きながらプレイした方がいいですよ。
児玉　理不尽なところがなかったッスか？　いきなりゲームオーバーになったり、わざとそうなるように仕向ける仕掛けとか。
田村　ありましたね。攻略本がなければわかんないところがある。
牛山　お話重視でサクサク進むアドベンチャーじゃないですから。それを望んでいるんだったら、ちょっと期待に沿わないかも。ストーリーの弱さを感じる部分もあるし。
荒田　というと？
牛山　例えば、このゲームって館から生きて出ることが目的なんですけど、それに特化しているから、それ以外のことについての情報を得にくいんですよ。主人公を閉じ込めた犯人なんか、シナリオを全部解かないと、どんな人物か掴みにくいし。
田村　僕は不自然なエッチ描写っていうんですか、無理にエッチシーンを入れているのが気になりましたね。
牛山　狂気の描写とか人間のもっと深い部分に焦点をあてた18推ならわかるんですけどね。サービスシーンがあるのが悪いとは言いませんが、意味を持たせて欲しかった。それが災いして、エンディングが急に安っぽい展開になったところもあったし。シナリオがもうちょっとしっかりしていれば、文句なく名作になったかもしれないだけに惜しいですね。

基本は『サカつく』、しかし…『プロ野球チームもつくろう！』

加藤　やるべきことは基本的に『サカつく』と一緒だよな。特に経営の部分。球場を大きくしたり。でも『野球つく』って『サカつく』を好きな人が『サカつく』のイメージでやると痛い目見そうにない？
平岡　『野球つく』は、チームとして既に成り立っている状態からスタートしますからね。
生形　最初はそこが不満でしたね。
加藤　『サカつく』と『野球つく』は方向性が違うんだよな。
生形　『サカつく』はトコトン架空から自分のチームを作れるんですけど、『野球つく』はその逆ですから。
加藤　っていうか、結局『サカつく』にだって架空の選手はいるけどさ、引退した選手が新人として、また登場するから何年経ったって同じJリーガーがいるんだよ。一応、『野球つく』でもOBが選手としてまた出てくるんだけど…。
生形　でも、それって全員じゃないですよ。結局選手を見て、「誰、コレ？」っていう状態になっちゃう。
平岡　まあ、30年の期限付きだけど『野球つく』は球団の未来を作っていくゲームですから。未知の選手を発掘する楽しみがありますよ。
生形　それはあるかも。僕、『サカつく』やってたとき、現実のサッカー選手を知らなかったんですけど、知らないからこそゲーム中でどの選手が優秀か、暗中模索するおもしろさがありましたよ。ところが野球だと、なまじ選手を知っているもんだから、お気に入りの選手を自分が立ちあげた○×前橋みたいなチームに入れて、巨人と戦わせて勝つとか、僕的にはそういう楽しみ方をしたいんですよ。それなのに『野球つく』で選べるチーム名はモスキート、ジェリーフィッシュとか4つだけ。
加藤　いくらなんでも4つはな。しかも「蚊」とか「クラゲ」だぞ。
平岡　クラゲのようにいやらしい攻撃したり、蚊のように刺すってことかも（笑）。

⇧架空のチームを作れないことが、編集部員の間では一番の話題に

©SIMS／Dreamcube・SEGA　㈳日本野球機構　プロ野球12球団公認ゲーム

AOUはセガにまかせろ!!

AM分室----P.152

セガラリー・チャンピオンシップ 2

レースゲームの最高峰、『セガラリー』の続編がついに登場。前作以上に練り込まれたゲーム性と、MODEL 3によって生まれ変わった美しいグラフィック。そして大幅に増えたラリーカーなど、ファンならずとも注目したい一作だ。

AM2研 ----P.154

ファイティングバイパーズ 2

『バーチャ』シリーズとはまた違うアプローチから3D格闘の楽しさを開拓した前作。約2年の充電期間を経て、あのハデで爽快なスーパーバトルが帰って来る！ 2人の新キャラや各キャラの新技など、気になる要素も盛り沢山！

今月の18、19日に千葉県の幕張メッセで行われるAOUショウ。今回のセガのラインナップはまさに豪華絢爛。これを見ずして一体何を見る!?

アーケードヒッツナウスペシャル
セガ出展タイトル超先

©SEGA／Characters Renewal designed by imai toons・CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI・TREASURE ※画面はすべて開発中のものです。

AM1研----P.157

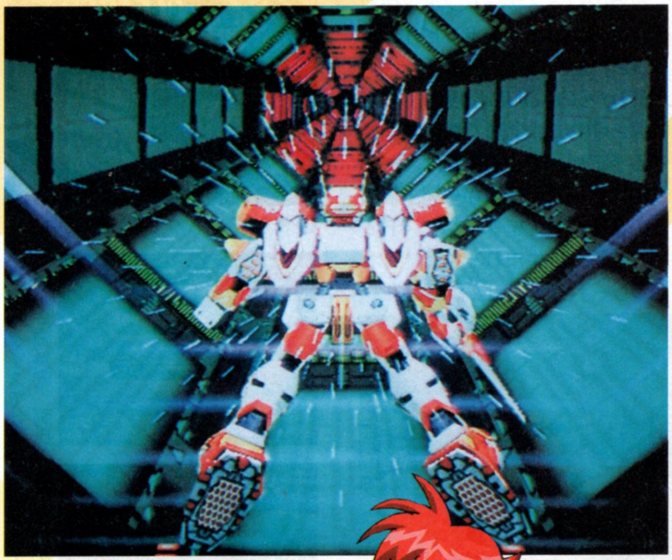
対戦タントアールサシっす!!

AM１研が贈る『タントアール』シリーズの最新作。今回は今までの２人協力プレイから一転、お金を奪って戦う真剣勝負の対戦ゲームになっているのだ。イカしたデザインセンスのチビキャラを操って、友達、家族みんなで楽しめるぞ。

AM3研----P.158

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

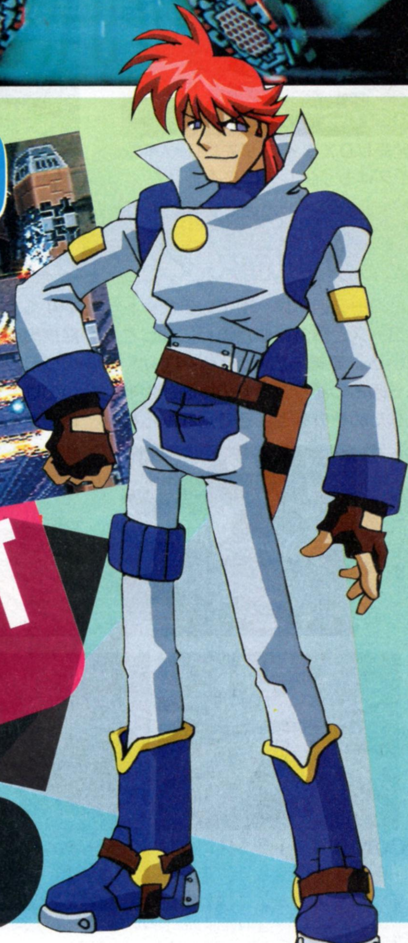
待ちに待った『オラトリオ』が、完成度約90％のバージョンでAOUに登場！ 今回は新型を含めた全１２体のバーチャロイドがすべて使用可能だ。発売を待ちきれない全国のバーチャロンフリークたちよ、幕張メッセまで足を運べ！



緊急スクープ--P.160

トレジャー業務用参入!!

『シルエットミラージュ』などの硬派なアクションゲームをサターンで作り続ける職人集団トレジャーが、ついに業務用タイトルを発表！ その名は『レディアント シルバーガン』だ！

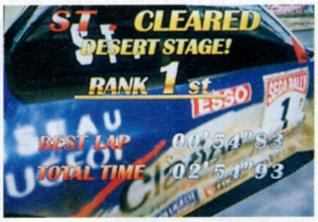


取り Report!!

セガラリー・チャンピオンシップ　2

ついに完成『ラリー2』！
見どころ満載の4コースを紹介

世界のレースゲームファン待望の『セガラリー・チャンピオンシップ2』が、ついに完成！　今月18日からのAOUに出展後、早ければ2月中には全国で稼働を開始する予定だ。そこで今回は、ゲーム中に登場する初級から超上級までの全4コースをダイジェストで紹介するぞ。生まれ変わった『セガラリー』をその目で体験せよ！



⬆タイムアタックも実に奥が深い

⬅アドバタイズでは現役プロドライバーの藤本吉郎、片岡良宏、両氏の模範走行が流れるぞ

⬆発売はDXタイプが先行。ツインタイプはもう少し先になるそうだ

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

ゲームモード紹介

コイン投入後、ゲームモードを選択する画面になる。全4コースを走破して優勝を狙う「チャンピオンシップモード」か、好きなコースを規定回数周回して最速タイムを競う「プラクティスモード」のどちらかを選ぼう。徹底して1コースのタイム短縮に賭けるか、トータルランキングの向上に挑むかはプレイヤーの自由だ。

⬅基本はチャンピオンシップ。目指せ優勝

➡どれも練り込まれた作りで飽きさせない

ラリーカー選択

次に6台のラリーカーから1台を選ぶ。この6台はすべて実在の車種で、ゲーム中でもそれぞれグリップの強さなどが、限りなく実車に近く設定されているのだ。

⬅おススメはプジョー

初級／DESERT

コース自体は、前作のデザートコースと意外に似た作りになっている。道幅も広く走りやすいが、その名の通りダートの路面が大半なため意外なところで足を取られやすく、ちゃんと走ろうと思うと結構奥の深いコースである。

グラフィック面で注目して欲しいのは、地面の轍（わだち）と車体の泥。凝り様が並みではない。

➡ジマウマ君は今回もちゃんといます

⬅描き込まれた地面のテクスチャーを見よ！

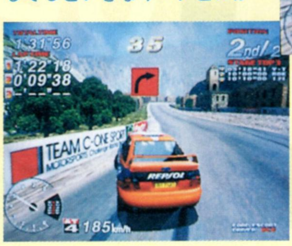
⬆➡やはりストラトスにはダートがよく似合う？　走りやすいコースだが気は抜けない

中級／MOUNTAIN

以前紹介したものから大きく変わったのがこのコース。何となく前作の中級コースを匂わせる演出もあり、ファンならニヤリかも。風景も特に美しいコース。

⬇コース自体が長く変化も激しいため、的確なライン取りが必要

⬇➡⬆スタート地点はダート。続いてターマックに変化。油断してるといきなりヘアピンが



➡美しい景観。おや、あの古城は…

©SEGA　※画面は開発中のものです。

上級／SNOWY

新たに上級コースとして加わったのが、一面雪に彩られたこのSNOWY。ただでさえ危険な雪道を150キロ以上のスピードで走らなければならないので、今までと同じテクニックではまともに走ることすら難しい。ブレーキでスリップするわ、アクセルの吹かしすぎでタイヤは空転するわ、ハンドルは言うことを聞かないわで、根本的に考えを変える必要がありそう。それだけに長く楽しめるかもしれないぞ。

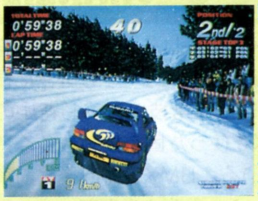
最初は誰もがこのコースで足止めを食らうはず。とにかく練習あるのみだ。

➡雪の降りが強くなるポイントは見応えあり。一度は視点を変えてみよう

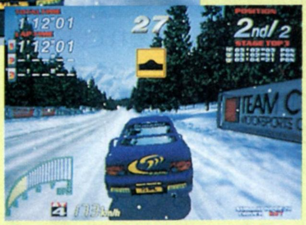
⬇慣れないうちは、とにかく車が安定して走ってくれないのだ

➡⬇まずはここから出発。スタート直後にいきなりナビの声が響くところが、いかにも上級。下の写真はS字コーナーの出口付近

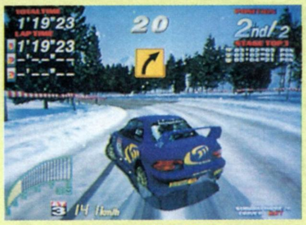
➡このあたりから雪が降り始める。よって足も滑る



⬅路面は完全に新雪状態。コーナリング注意



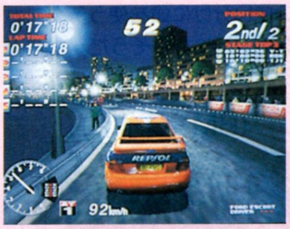
⬆こんなところにもジャンプが！



⬆ここを抜ければ最終コーナーだ

超上級／RIVIERA

前回紹介した上級コースが、超上級コースに昇格。ここはあのモナコがモデルで、ラリー独特の街を挙げてのお祭り気分がよく出ているコースである。全体を柵に囲まれたコースを走るのだが、道幅が非常に狭くタイトなコーナーが連続して来るため、サイドブレーキの活用なくしてはシャープなコーナーリングは望めないだろう。



⬆賑わう街の雰囲気がよく出ているコース。気分も盛り上がる

⬆スタート直後、いきなりこんなヘアピンが待ち受けている

⬆難しい分コースは短いが、プラクティスだとノルマは5周…

開発ディレクター佐々木氏が語る『ラリー2』

現在は、開発作業もほぼ終了した『ラリー2』。AM分室ディレクター、佐々木氏に話をうかがった。

――『2』を制作するうえで、こだわった点はありましたか。

佐々木　『セガラリー』らしさを追求する、という点にはかなりこだわりましたし、プレッシャーもありました。グラフィックやコース設計、走行性能などを含めて一目で「ああ『セガラリー』だ」と分かってもらえるかどうかということが一番の懸念でしたね。結果としては、自信を持って「これが『セガラリー』の続編です」と贈り出せる物ができたと思っています。前作を遊んでくれた方や車好きの方など、すべての方に遊んで頂ければ幸いです。いろんな車でコースを楽しんで下さい。

藤本、片岡両氏のサインプレゼント

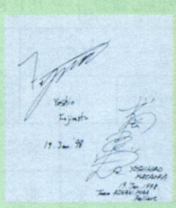
前回の記事で紹介したプロラリードライバーの藤本吉郎、片岡良宏、両氏の連名サイン色紙を3名にプレゼント。あて先は、

〒105-8622　東京都港区東新橋 1-1-16

TIMサターンFAN編集部

『ラリー2』色紙プレゼント係

※2月26日の消印まで有効。



⬆このサインの価値は分かる人には分かる！

SECTION2 セガAM2研

FV2 FIGHTING VIPERS 2

ファイティングバイパーズ　2

AOU前にちょっと予習 8キャラのインスト技公開

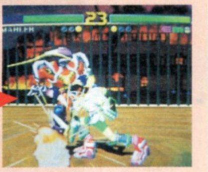
いよいよ発売間近となった『バイパーズ2』。AOUショウでは新キャラのエミやチャーリー、マーラーを含めた11人が使用可能だ。

➲新たなフィニッシュブロースーパーK.O.。当てるのは難しいが狙ってみよう

スーパーK.O.でブッ飛ばせ

上級者向け G&A？

『2』から導入された特殊技に、P+K+Gというコマンドの特殊ガード攻撃がある。ガード＆アタック（以下G＆A）との違いは、技の出が速い、硬化時間が短く先に動ける。避け動作に派生させられる、ガード後に通常技か固有技が出せる（投げ技は不可）という感じ。より高度な攻防を望む人にお勧め。



EMI

エミは基本の動きやボイスや固有技にいたるまで、とにかくユニークなキャラである。単発の固有技以外にも、下で触れているような特定の技から派生する技も持っている。『バーチャ』シリーズで言うところの、シュンに近いキャラになりそうな感じだ。

技表の「ぐるぐるスーパーストレート」は、バンの超衆賭麗斗のモノマネ技。ちゃんと「い〜てまうぞこらあ！」と叫ぶところまで同じだ。ただしリーチは短い（笑）。

⇩⇩(寝ころび)

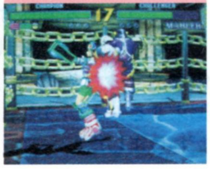
➲寝ころび中も、前後に移動可能

寝ころびから派生

カニばさみ投げ

バンザイパンチ〜

連続竹とんぼパンチ



ぐるぐるアタック	⇩⬂⇨P	前転キック→寝る	P+K+G　P+K+G
パンチ→回し蹴り	PPPK	ぐるぐるスーパーストレート	➡P
ジャンプホーミングキック	⬆K	バンザイパンチ→両手突き	寝ころびPP
ぐるぐる投げ	⇩P+G	体落とし	⬀P+G
カニばさみ投げ	寝ころびKヒット後　P+G		
連続竹とんぼパンチ	寝ころび⇦Kで後ろ向き　P連打		

CHARLIE

チャーリーはそのスタイルを見ての通り、技のリーチが非常に長い。また通常技以外にも背中のBMXを使った固有技も数多く持っている。BMXライド後は前後のダッシュも自由自在で、またライド状態から派生する技も数多く用意されている。逆にライド後は使う技がある程度限られるため、技の使い分けに頭を使うテクニカルなキャラになりそうだ。ちなみにライド中はやっぱりガード不能。

BMX 攻撃

➲攻撃判定は主に下段。それだけに見切られやすいかも

投げ技 ①

➲見ての通り、結構屈辱系の技。車輪で相手を回したあとブッ飛ばす

⇩⇩(BMXライド)

➲前後移動のほか、ジャンプも可能。でもガード不能

BMX サマー

➲バウンド中の相手も拾えるが、スキは素晴らしくデカい

BMXアタック	⬀P	投げ技①（名称未定）	⇨⬂⇩⬃⇦P+G
パンチ→ヒザコンボ①	PPPK	パンチ→ヒザコンボ②	P+K　P+K
キック→下段回し蹴り	⬋KKK	BMX後輪攻撃	ライド後P
BMXサマー	ライド後K	BMX攻撃	ライド後P+K+G　P
BMXスラップ	⇦⇨P	投げ技②（名称未定）	⇩P+G

©SEGA／Characters Renewal desined by imai toons　※画面は開発中のものです。

MAHLER

前作でも隠しキャラとして登場したマーラー。あの豪快なコンビネーションと、豊富で強力な投げ技は健在。下のコマンド表を見て分かるように、今回はレスラーとして参戦ということで投げの固有技が多くなっているようだ。ちなみに『2』では、全キャラしゃがみ投げが可能になっている（敵しゃがみ時に⬁⬁P＋G）ので覚えておくといいだろう。

今回紹介している技だけではマーラーの真の実力は計れないが、もしかしたら、コンビネーションから投げに移行する技などもあったりするかもしれない。ショウ会場でいろいろ試してみよう。

ピーナッツクラッシュ

⬅コマンドも簡単で、強力な投げ技のひとつ。使える

ネリチャギ

⬅見た目と違ってしゃがみガード可能。技の出は速い

強力な連係

⬆その名の通りコンボにはならないが、結構プレッシャーを与える連係

両手突き	⇦⇨⇨P	パンチコンボ	⇨PPP		
ピーナッツクラッシュ	敵の近くで⇩⬁⇨P＋G	ネリチャギ	⇨K＋G		
強力な連係	⇨K＋G　⇩KKK				
投げ技①	⇨P＋G	投げ技②	⇦P＋G	投げ技③	⇩⇩P＋G
壁投げ①	敵の近くで壁が背面時　⇦P＋G				
壁投げ②	敵の近くで壁が正面時　⇦⇨P＋G				

TOKIO

スピーディーな攻めと多彩なコンビネーションが魅力のトキオ。今回紹介するキャラの中では最も新技が少ないが、逆にそれは、すでに完成されたキャラであることを物語っているとも取れる。そのうちのひとつであるキックコンボ3は完全なコンボではないが、上段下段に蹴り振り分ける技。もちろん途中で止められるので、選択攻撃としては有効だ。ただし出の速い技には割り込まれてしまうので、調子に乗って使うと危険。

キックコンボ③

⬅最後のKKがアキラの連環腿みたいでカッコいい

オープンストレート	⬀PP	ライトニングアロー	⇨PP⇩⇨P
キックコンボ①	⇦K＋G　K	キックコンボ②	⇩K＋G　K⇩K
ファイヤーダーツ	ダッシュ中にK	グランドアクセル	敵近く⬀P＋G
コンボ・トリックス	KPP⇧K	振り向きキックコンボ	敵背後K⇩K
キックコンボ③	⇨⇨PKK　P＋K＋G　KK		

BAHN

「一撃必殺」のバンの魅力は今回も変わらない。「か～えれ！」や「弱いのう！」などのお馴染みのボイスは今回も健在。バンカラ気分にバッチリ浸ろう。ところで下の技表を見てみると、鉄山靠のコマンドが簡略化されているのが分かる。この一部の固有技の簡略化はほかのキャラにも共通事項なので、事前によくチェックしておこう。新技の弔般→両手アッパーは見ての通り、弔般から両手アッパーで浮かす連続技。ショルダータックルも使い勝手はなかなか。

弔般→両手アッパー

⬅⬇弔般が当たれば次のアッパーまでコンボになる

鉄山靠

⬅今回は例の即死コンボはない。当然と言えば当然か

拳手	⇦⇨⇨P	超衆賭麗斗	➡P	ショルダータックル	⬁P＋K
鉄山靠	⇦⇨P＋K	裏肘→ストレート	⇦P＋K　P		
弔般→両手アッパー	P＋K＋G　P	横蹴り	K＋G		
フェイント下段パンチ	P＋K　Gキャンセル後P				
空中追い打ち	空中で⇩P	激弔般	敵近く⇨P＋G		

JANE

バンダナを取って、何となく女っぽさが戻ったようなジェーン。とは言え、怒濤の攻めとデカい一発の威力はやはり前作から変わっていない。今回の新技の中で少し特殊なのが、ボタン押しっぱなしの「ため」を使ったボディブロー→ためパンチ。当然コンボにはならないが、威力はなかなか。ボタンを押し続けた長さによって、技の出の速さと威力が変化する。

キックコンボ→フック ⇩KKP

⬅下段蹴りからのコンビネーション。とっても出にくい

ボディブロー→ためパンチ

⬆ボディブロー後に体が光り、ため開始。最後まで決めるのは相当難しかろう

両手突き	⇨⇩⬁P	フック	P＋K	スイングアッパー	⬁P＋K
キック→踏みつけ	⇨⇨KK	パワースマッシュ→パンチ	⇨⇨PP		
ボディブロー→ためパンチ	⇨P　P＋K＋G後ボタンを離す				
ボディブロー→アッパー	⇨P⬁P	ダブルクリンチパンチ	敵近くP＋G　P		
スーパーコンボニーランチャー	敵近く⇦⬀⇩⬁⇨K＋G　⇩⇨K				

※コマンド表の表記の見方。➡はレバーを長く入力、⇨は短く入力。Pはパンチ、Kはキック、Gはガードボタンを押す。＋はそのボタンを同時に押すことを意味する。コマンドの表記はすべて自分が右向きの場合のもの。なおこの技表は1月末版の物のため、AOUバージョンや製品版では変更となる場合があります。予め御了承下さい。技名はすべて仮称です。

PICKY

機敏な動作と手数の多さが武器のピッキー。今回紹介している技はほとんどが打撃系だが、投げ技にも多少バリエーションが欲しいかも。またラクセルやチャーリーのように、スケボーを使った新技にも期待したいところだ。さて写真の新技のジャンプアッパー→空中キックは、いわゆる昇○拳。Pのあとに Kを追加入力すると、空中で相手を蹴り飛ばす技に派生する。タートルはブレイクダンスのように、背中で高速回転する蹴り技。また前作同様、壁を使った技もいろいろとありそうだ。

ジャンプアッパー→空中キック

⇧最初のパンチがヒットすれば、キックまでコンボになる

タートル

⇦ガードされてもそれほどリスクはないと思われる

投げ技

⇦リオンのアレと似た技。というかそのまんまだ

両手突き	⇩⬂⇨P	ボードスラップ	⇦⇨P
フック連打	P+K　PP	ジャンプアッパー→空中キック	⇨⇩⬂P
下段キック	⬃K+G	下段キック→飛びヒザ	⬇K+G　⇨K+G
タートル	⇦⬃⇩⬂⇨K+G	回転カカト落とし→タートル	⇨⇨K+G　K+G
投げ技	⇨⇦P+G	エアグラブ	（空中敵近く）⇦P+K+G

HONEY

紺のドレスに白エプロンはメイドスタイルの基本（偏見!?）。そんなハニーは、技自体も見た目にトリッキーなものが追加された。右の写真のフェイントアッパーは普通だとダッシュしつつアッパーを出すが、Gでキャンセルすると一定距離しゃがみダッシュをする。ここでPを押せばアッパーが、何もしなければそのまま選択攻撃に持ち込めるわけだ。

フェイントアッパー

⇦ダッシュスピードは意外に速い。結構使えそう

尻コンボ→ムーンサルト→下段回し蹴り

⇧最後のK+Gは出さなくてもよい。裏へ回ってからの選択攻撃に使え

しゃがみアッパー	⇩⬂⇨P	キャットスラップ	⇨⇨P
前回りアッパー	⬂P+K	ムーンサルト風踏みつけ	⇦K+G
尻コンボ→ムーンサルト→下段回し蹴り	P+K　P+K　⇧P　K+G		
回転尻コンボ	⇨P+K　⇨P+K	尻コンボ→アッパー	P+K　P+K　P
フェイントアッパー	⇨⇩⬂P　Gキャンセル後　P		
フォークスルー	敵近く⇩P+G	壁投げ	敵近くで壁が正面時　P+G

完成直前、『FV2』の見どころは？

いよいよAOUでのお披露目となる『バイパーズ2』。今回は気になる新キャラのエミとチャーリーの誕生について、ディレクターの片岡氏に話をうかがった。

――AOU出展バージョンは何%くらいの完成度になりますか。

片岡　大体8割強といったところでしょうか。AOUでは、新キャラ3人を含めた11人全員が使えるようになっていますので、ぜひ遊びに来て下さい。

――新キャラのエミとチャーリーですが、企画段階ではほかにどんなキャラがいたのでしょうか。

片岡　最初にマーラーと、小さな女の子を出そうという話は決まっていたんです。あと1人というときにデザイナーから「自転車に乗る」というアイデアが出まして、その時点でもう決定でしたね。ですから今回はそれほど悩んで決めたということはないんですよ。チャーリーはソフト的に難しい部分もありましたが、モーション担当の人間がこだわってくれて、面白いキャラになりました。

――エミに関しては？

片岡　エミは小柄で体の特徴が出しにくいので、何か背負わせたかったんです。最初はそこから武器を出すという案もありましたが、今井トゥーンズさんとの打合せであのぬいぐるみになったんです。

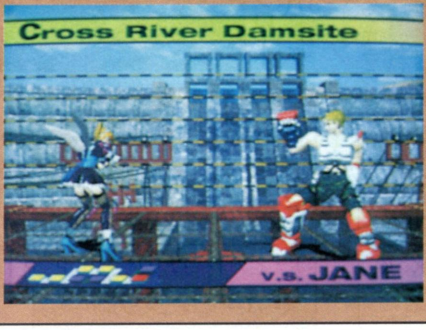
――エミとチャーリーは派生系の技が多いようですが、テクニカルなキャラになるのでしょうか。

片岡　うまい人はもちろんそういう遊び方もできますが、この2人は目茶苦茶に動かしているだけでも楽しいんですよ。そういう二面性を持ったキャラとして作ったので、初心者から上級者までいろんな人に楽しんでもらえる間口の広いキャラになると思います。

――ではAOUに向けて一言。

片岡　今回はゲームのレスポンスやバランスという地味な部分で、今まで以上に気を使って作っています。今後のアーケードの主体となれるだけの内容を盛り込んでいますので、ぜひプレイして欲しいですね。

セガAM2研　片岡 洋



⇧COM戦では、ステージ分岐による攻略性も盛り込まれている

⇩キャラの動きも含めて、動かしているだけでも純粋に面白い。初心者にもぜひ遊んで欲しい

いよいよ今春登場
牙を研いで待っていろ！

※コマンド表の表記の見方。⬇はレバーを長く入力、⇨は短く入力。Pはパンチ、Kはキック、Gはガードボタンを押す。+はそのボタンを同時に押すことを意味する。コマンドの表記はすべて自分が右向きの場合のもの。なおこの技表は1月末版の物のため、AOUバージョンや製品版では変更となる場合があります。予め御了承下さい。技名はすべて仮称です。

SECTION3 セガAM1研

対戦タントアール サシっす!!

対戦タントアール　サシっす!!

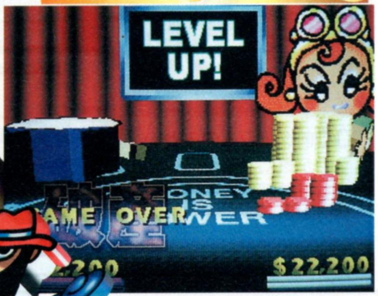
コミカルキャラで愉快に対戦 サシで勝負のミニゲーム集

セガAM1研制作の人気ゲーム、『タントアール』シリーズ。その最新作が登場するぞ。この『対戦タントアールサシっす!!』は従来のシリーズとは路線を変更し、人対人の対戦プレイを重視した作りになっている。まず2人で同額のお金を持った状態でスタート。ミニゲームで対戦して勝負に勝つと、相手からお金を奪い取ることができるのだ。全額失うと負け。お金の奪い合いが楽しいぞ。

↑選べるキャラは6人。皆さんなかなか味があってイカしたキャラだ。能力差はないので、見た目で選べ

↓キャラはポリゴンではなくすべて2D。消しゴムみたい

↑ゲームに勝つとそれに応じた賞金をゲット。相手のお金もブン取れる



↑一定額たまるとキャラがドレスアップ。成り金パワー全開だ

↓運だけで勝てるほどゲームは甘くない。なかなか奥が深いのだ

13種類のミニゲームでサシの勝負！

選択できるミニゲームは全部で12種類。このミニゲームは『タントアール』というより『エジホン探偵事務所』のノリに近く、相手を追い落とす楽しさは友達同士の対戦ならではの快感があるぞ。

下で紹介しているのはほんの一部だが、ほかにも文字の記憶力を試すゲームやマシンガンで撃ち合うゲームなど、妙なノリの楽しいゲームがいっぱい。消しゴムのようなキャラ達を操って楽しく対戦しよう。そして相手からお金をブン取って億万長者を目指せ。

小銭減らしで対決

手持ちの小銭が減るように、うまく買い物をしよう。普段の金遣いのクセが出る

ハリセンで対決

逃げる泥棒をドツキ回して宝石を奪え。プレイヤー同士で殴り合うことも可能

絵の具で対決

お手本の絵を見て、元に近い色を作り出そう。色彩感覚が問われるゲーム

風船で対決

矢で相手の風船を割り、地上に落とせ。弓で矢を受けると、持ち矢が増えるぞ

爆弾で対決

ペン○ンくんう○ーず。タイマー付きの爆弾を相手陣地に送り込んで爆発させろ

カートで対決

相手より速くゴールするのだ。ショートカットやドリフトなど意外に奥が深い

開発プランナー森田氏が語る『サシっす!!』

少し風変わりな対戦ゲーム『サシっす!!』はどのように生まれてきたのだろうか。AM1研プランナーの森田真基氏に話をうかがった。

――『サシっす!!』の開発コンセプトについてお聞かせ下さい。

森田　従来のバラエティゲームの大半は協力型でしたが、そろそろネタ的にも苦しいかな、という感がありました。そこで今回は対戦を重視した作りにすることにしたんです。格闘ものと違って、親子やカップルでも気軽にいろんなゲームを遊べるようにというのがコンセプトでした。

――あのプレイヤーキャラのデザインは結構斬新ですね。

森田　ああいう消しゴムの人形みたいなキャラにしたのは、キャラ自身をモーションで動かしていろんなアクションをさせたいという狙いがあったからです。また表情についてですが、対戦ゲームということで基本的に全員「可愛いけど意地悪そう」な顔にしています。

――最後に一言お願いします。

森田　各ゲーム自体は結構奥が深い作りになっていますから、マニアの方にも楽しんで頂けると思います。また初心者の方にも遊んで頂きたいですね。ぜひプレイして下さい。

➡やはり対戦が楽しい。ぜひやるべし

©SEGA　※画面は開発中のものです。

SECTION4 セガAM3研

CYBER TROOPERS 電脳戦機バーチャロン VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM™

電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

開発進行度89.4%！ いよいよ基本攻撃法紹介

着々と完成に向けて進化し続ける『オラトリオ・タングラム』。今月の18日から開催されるAOUショウには、完成度約90%のバージョンが出展される予定だという。ここまで来れば発売はもう目前。今からイメージトレーニングに余念がない人のために、前回に引き続き『オラトリオ』での基本操作法「攻撃編」をお届けしよう。

ウェポン

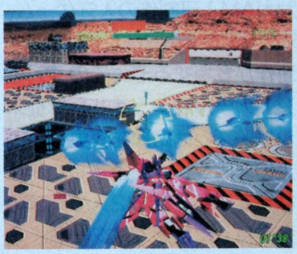
各バーチャロイドは前作同様に右、左、中央に一つずつ武器が装備されている。機体によって兵装に差はあるが、基本的に右が連射の効くメイン火器、左がサブウェポン。そして中央が、威力は高いが連射の効かない武器だ。前作同様各兵装にはエネルギーゲージがあり、武器を使用するごとにこれが減っていく。ゲージがゼロになると再チャージのため、一定時間その武器は使用不能になる。

ダッシュショット

ターボボタンを押すと機体は一定距離ダッシュするが、このときいずれかのショットボタンを押すと、ダッシュ攻撃が可能になる。ダッシュ攻撃時は通常攻撃よりもショット数が多くなるメリットがあるが、停止時に機体の硬直時間があるため多用は禁物だ。

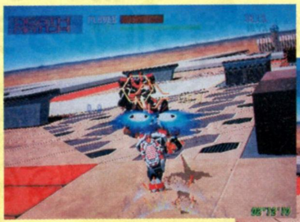
空中ダッシュショット

『オラトリオ』では、ジャンプ中にターボボタンを押すと空中ダッシュが可能になった。このときショットボタンを押すと、空中ダッシュ攻撃が出せる。ただし通常のジャンプショットと同様、攻撃後は着地まで完全に無防備状態になってしまうので注意が必要だ。



前ダッシュ近接

『オラトリオ』で新たに加わった特殊攻撃。これはダブルロックオンでない状態でも近接攻撃が出せるというものだ。やり方は**「前ダッシュ中にターボボタンを押しながらレバーを後ろに入力し、ショットボタンを押す」**だ。つまり前ダッシュしたらそのままターボボタンを押しっぱなしにし、先の追加入力を行えばいい。ターボボタンを押さないと普通のダッシュショットになってしまうので注意だ。これで中距離戦の選択肢がまたひとつ増えたことになる。

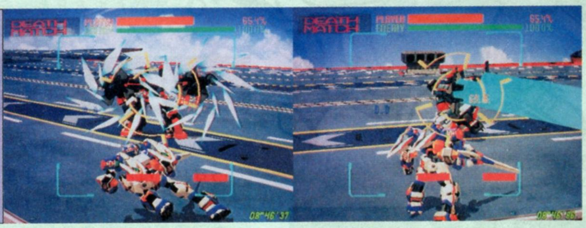


⬆➡前ダッシュのみというのが気になるが、いつでも近接戦に持ち込めるのは面白い。やはり強いのはソード系か？

クイックステップ

クイックステップについては前回紹介したが、ここでもう一度おさらいしてみよう。出し方は**「ダブルロックオン時にターボボタンを一つ押しながらレバー入力」**だ。この技が「攻撃を伴わない回り込み」であることは一目瞭然だが、相手との距離によって回り込む角度が変化する。下の2つの連続写真を比較すると、近距離で発動させるほど回り込む角度が大きくなるのが分かる。前作より操作が簡単になって使いやすくなった分、近接戦ではこのクイックステップの出番が多くなりそうだ。

約60メートル



⬆この距離だと大体45度くらいの角度しか移動していないのが分かる

⬇まずこちらは30メートルから回り込んだ場合。このように相手との距離が近いほど移動量は大きくなる

約30メートル

©SEGA／ CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI ※画面写真と記事内容は開発中のものです。

ターボショット

機体が静止状態の時に、左右ターボボタンどちらかと左右のショットボタンのどちらかを同時に押すと、強力な「ターボショット」が撃てる。この時右ターボ+右ショット、左ターボ+右ショットなどの組み合わせで、ターボショットの特性も変化するようだ。

空中ターボショット

左記のターボショットはジャンプ中でも撃つことが可能だ。ジャンプの頂点で同じ操作をするだけでよい。この場合も押すボタンの組み合わせによって特性の違うショットになる。また発射後の下降中は完全に無防備という点は、ほかの空中ショットと全く一緒。

NEW しゃがみ攻撃各種

左右のレバーを内側に倒してショットボタンを押すと、機体はしゃがみ攻撃をする。『オラトリオ』ではこれにも新しい技が加わった。

① しゃがみショット

基本的なしゃがみショットは、上に示した操作法で出せる。前作同様立ち→しゃがみの連続入力ももちろん可能だ。近接戦闘時のしゃがみショットも前作同様に使える。なお近接攻撃時にしゃがみ操作のみをすると、機体はガードポーズを取る。

⬆⬅近接戦闘時は基本的にガードになる

② 移動しゃがみショット

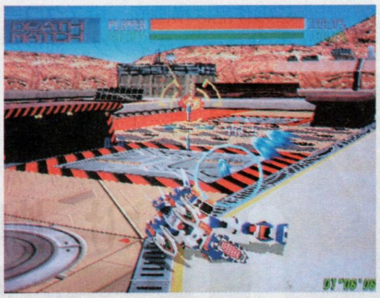
左右の歩行中にしゃがみショットの操作をすると、地面を滑りながらしゃがみショットを撃つ。この時前作同様に、移動位置を制御することも可能だ。基本的に使用できるのは左右どちらかの武器だけだが、『オラトリオ』では一部のキャラのみ、しゃがみショットでセンターウェポンも撃てるようになっている。

⬅何か写真のつながりが変だが、ここから…

⬆横すべりしつつ撃つわけだ

③ スライディングショット

『オラトリオ』で加わった、新しいしゃがみ撃ち。ダッシュ中に素早くしゃがみショットの操作をすることで、高速で横滑りしながら攻撃を行う。一連のしゃがみショットは通常ショットよりホーミング性能がアップする効果があるが、おそらくこのスライディングショットにもそれは当てはまると思われる。少なくとも通常のダッシュショットとは性能が違うという点は明らかなので、試してみてのお楽しみかもしれない。

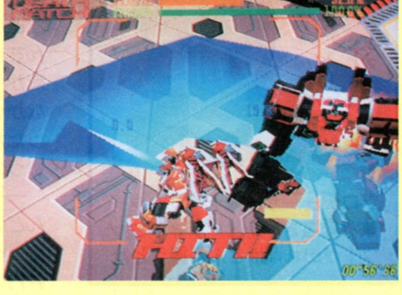


ホーミング性能がよりアップ!?

⬅しゃがみ撃ちはホーミング性能が高い。加えてダッシュショットは弾数が増える。写真ではショットが3発出ているが、全部ホーミングするのだろうか?

近接攻撃

ダブルロックオン時にいずれかのショットボタンを押すと、近接攻撃を仕掛ける。この攻撃法はビームソード、ショルダーアタック、銃での殴打など機体によってそれぞれ違うものになっているのが特徴。また『オラトリオ』では一部の機体の近接攻撃に「投げ」が加わった。どの機体が投げを使うのか、そしてその入力法などは今のところまだ秘密。ちなみに『オラトリオ』の近接戦は前作のような超高速という程ではなく、最初はむしろ遅いとさえ感じるはず。逆にその分やることは多くなっている訳だ。



AOU バージョンの内容は?

開発ディレクター亙氏に聞く、『オラトリオ』の開発状況!

――今回のAOU バージョンでは、何体のバーチャロイドが使えるのでしょうか?

亙 今までに発表したものも含めて、全12機が全て使えます。新型を初めて見る人も多いと思いますので、楽しみにしていて下さい。

――『オラトリオ』では、前作で可能だった特殊動作もすべて使えるのですか。

亙 まだ最終調整中なので明確な回答はできませんが、基本的に前作で使えた技はすべて使えます。ただゲーム中における重要度という点では、前作と変わる部分があるかもしれません。

――AMショウの時のような仕掛けは、今回はありますか。

亙 今回は『オラトリオ』そのものを楽しんで欲しいと思っていますので、特に用意していません。

――では、最後に一言。

亙 当日は会場に来て頂いた方、皆さんに楽しんで欲しいと思います。もうすぐお届けできますのであと少しだけ待っていて下さい。

AOU 会場で体験せよ!!

シンプルな操作ながら7つもの種類があるショット

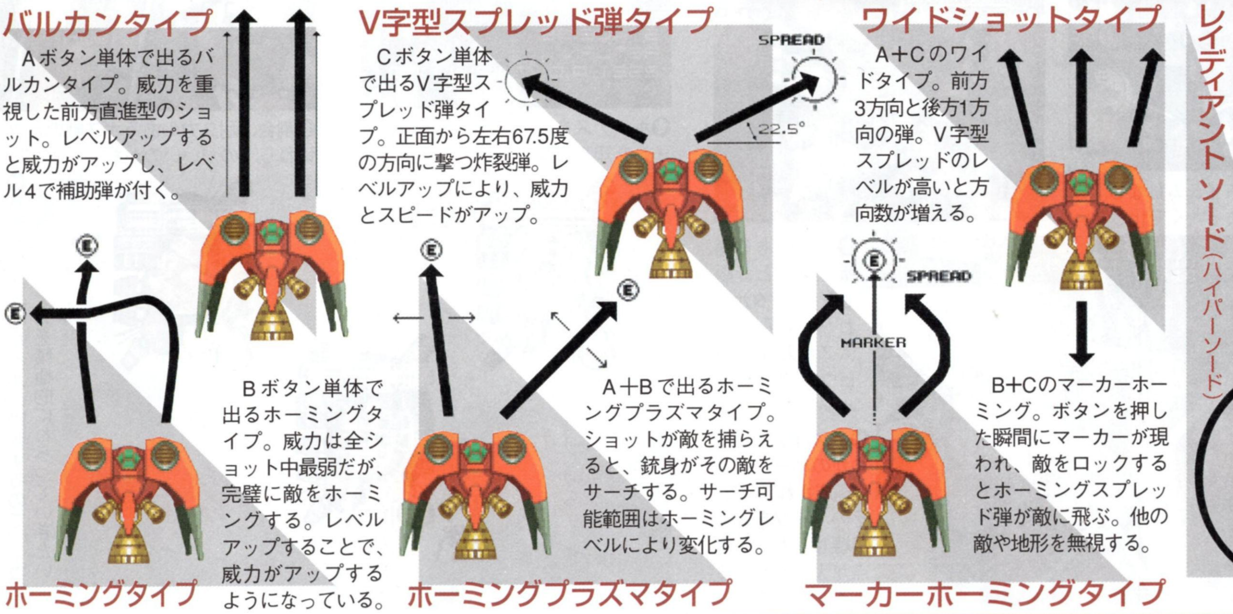
まず特徴としてあげられるのが、簡単操作と自機のショット。

自機の操作は方向キーと3つのボタンで行っていくのだが、ショットは7つもの種類を放つことが可能となっている。ボタン単体、もしくは複数のボタンを同時に押すことで使い分けをしていくのだ。

これらの武器はスタート時から使うことができ、後述するレベルアップによりパワーアップをしていく。地形との関係、敵と自機との位置関係などを考慮の上、うまく使う必要が出てくる。

以下で示したのがそのショット。直進弾と誘導弾と炸裂弾が単体ボタンで出せるショット。同時押しのショットはそれらの特性を組み合わせたショットが出るようになっている。

画面左上の青いゲージが満タンのときレイディアントソードを出すと、特性が大きく変化、パワーアップする



バルカンタイプ
Aボタン単体で出るバルカンタイプ。威力を重視した前方直進型のショット。レベルアップすると威力がアップし、レベル4で補助弾が付く。

V字型スプレッド弾タイプ
Cボタン単体で出るV字型スプレッド弾タイプ。正面から左右67.5度の方向に撃つ炸裂弾。レベルアップにより、威力とスピードがアップ。

ワイドショットタイプ
A+Cのワイドタイプ。前方3方向と後方1方向の弾。V字型スプレッドのレベルが高いと方向数が増える。

レイディアントソード（ハイパーソード）
全ボタン押しのレイディアントソード。射程は短いが威力が高く、敵の弾を相殺する。スコア下のゲージがたまるとハイパーソードとなり、すべての敵にダメージを与える。

ホーミングタイプ
Bボタン単体で出るホーミングタイプ。威力は全ショット中最弱だが、完璧に敵をホーミングする。レベルアップすることで、威力がアップするようになっている。

ホーミングプラズマタイプ
A+Bで出るホーミングプラズマタイプ。ショットが敵を捕らえると、銃身がその敵をサーチする。サーチ可能範囲はホーミングレベルにより変化する。

マーカーホーミングタイプ
B+Cのマーカーホーミング。ボタンを押した瞬間にマーカーが現われ、敵をロックするとホーミングスプレッド弾が敵に飛ぶ。他の敵や地形を無視する。

ら作りたかったのがシューティングだったんです。僕は『インベーダー』の前ぐらいからゲームをプレイしていまして、テレビゲームというとシューティングだという時代の人間なんです。それで『グラディウス』とか『ダライアス』が全盛だったころに、シューティングを目指してコナミに入ったんですが、作れないまま10年が経っちゃって。今回やっと作らしてくれるということで、制作に入りました。

クリアするのに1時間!?

──『RS』にはどのような趣旨があるのでしょう。

井内　割合やっていることは古典的なんですよ。僕の好きなシューティングは『グラディウス』とか『イメージファイト』なので、地形が絡んできて触ったら終わりというようなものにしたんです。撃ってそう快という、今ある東亜プラン系のシューティングとは違って、抜ける、避けるというのをメインに考えています。

──2Dにしたのはなぜですか。

井内　結局3Dだと弾の位置が把握しづらいじゃないですか。ですからゲームとしては3Dより2Dの方がおもしろいと思うんですよ、僕は。

──ずばり『RS』のポイントは。

井内　ボスラッシュというのが『RS』の一つの売りです。いろんなシューティングが出ている現在、後発としてインパクトのあるものを出していかなければいけないということでそうしました。その他の特徴ではボスを1体出すたびに背景とかの展開を変えたり、1ステージがすごいボリュームだね、って言われるようにもしています。おかげで1ステージクリアするのに15分、1ゲームだと1時間くらいかかるようになっちゃって。そうしたらアーケードの営業さんからクレームがきまして（笑）。それで本来の予定とは違うんですけど、1ゲーム30分ぐらいでクリアできるよう、ステージが分岐するようにしたんです。

当初の予定を変更。分岐制のステージを取り入れた

難易度とマゾゲー

──横画面の縦スクロールでは、難易度のバランスが難しいのでは。

井内　そうですね。ですから一切剛速球は飛ばさないよう、弾のスピードはゆっくりにしています。プレイヤーがちゃんと判断して、死んだときに自分のミスであることが認識できるようにしたいんです。いつの間にか死んでいたとか、速すぎてよくわからないというのはできるだけ避けたくて。そうするんだったらスピードを遅くして目一杯出したほうが、避けるほうが好きなマニアの方にいいと思ったんです。

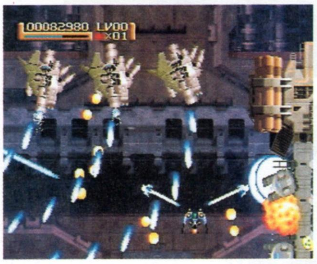
──では難易度自体は。

井内　むちゃくちゃ高いです。シューティングをやる人は腕の高い人たちば

アイテムによるものではなく レベルアップによるパワーアップ

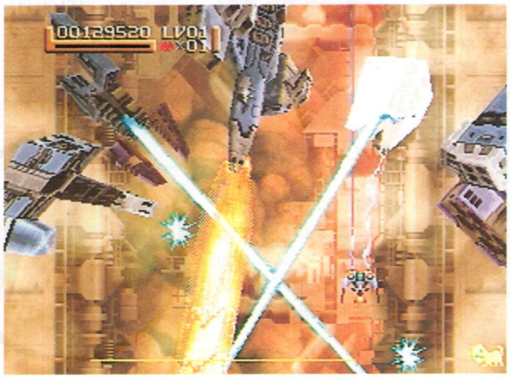
パワーアップアイテムが一切現れないのが2つ目の特徴。そのかわり『RS』はレベルアップにより武器がパワーアップする。詳述すると、得点が経験値となり一定量たまるごとにレベルアップする。レベルアップは各ボタンごとに設けられており、同時押しのショットに関しては、その両方のレベルが影響を与えるようになっている。

そのため重要な得点稼ぎとして、ボスを構成するパーツをどれだけ破壊したか、地形に隠されたターゲットを破壊したか、という条件と、後述するウェポンボーナスとチェーンボーナスが存在する。



⬆パワーアップアイテムはなし。ゆえにスピードもまったく変化しない

⬆地形のある場所を撃つと、隠しキャラクタが現われ、特別ボーナスが入る。『ゼビウス』でいう「ソル」みたいなもの

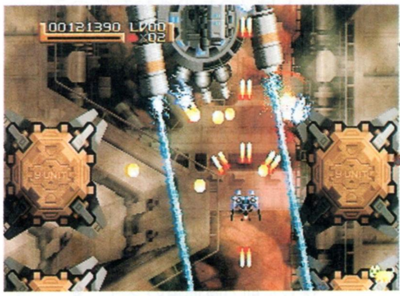


⬅ボスは必ずいくつかのパーツにより構成されている。そのパーツをいくつ壊したかで、得点が大きく変わるようになっている

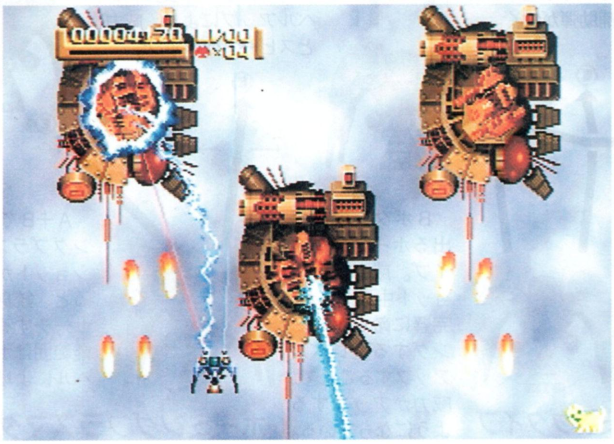
それぞれの武器に設けられている ウェポンボーナス

ウェポンボーナスとは、すべてのショットに設けられているある条件を達成することで得られるボーナス。例をいくつか挙げると、バルカンタイプでは200発連続ヒットさせる、ホーミングタイプでは同じ敵に15秒間持続ヒットさせる、ワイドタイプでは2秒以内に500コンボ達成させる、レイディアンソードでは連続5秒ヒットさせる、などがある。与えられたボーナスはそれぞれの武器に加算されてレベルアップ、複数ボタンのショットは分割されてそれぞれに加算されるようになっている。

⬆ボーナスを得るには敵の出現パターンを知る必要がある

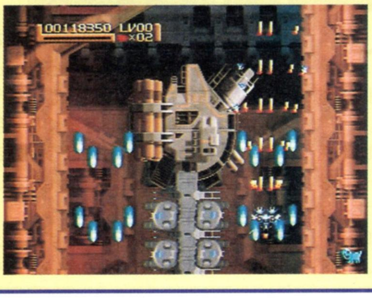


⬆割合、耐久力のあるボス戦のときにねらうのがいいのかも



➡直接その武器のレベルに影響するので、上げたい武器のボーナスを積極的にねらっていきたい

かりなので。初心者をはね除けるつもりはないですけど、好きな人に思いっきり楽しんでもらったほうが、変に万人うけするよりはいいと思いますし。でも自分でやってもかなり難しいですよ。昔のような、いわゆるマゾゲーのようなものですかね。まあ学習型のシューティングなので、やればやるほど上達していくから、やりがいはありますよ。



➡難易度はかなり高いらしい。学習が必要とされるゲーム

得点稼ぎの楽しさ

——いろんな武器があるのに操作はシンプルですよね。

井内　自分がシューティング好きなので、シューティングやってていやな部分をできるだけ排除しています。

——いやな部分というと。

井内　最近だと取りたくもないアイテムがうろうろするとか、武器がたくさん使えるにしても何かのボタンで切り替えなければいけないだとか。それだといちいち確認しなければいけないですよね。どれ使っているのか見ているうちにボカーンとやられちゃったりして。まあ『RS』を初めてやる人は3つボタンの組み合わせが非常にややこしいと思いますけど、何回かやっていただいて使い分けができるようになると楽しくなるはずです。その辺の操作としてのスキルアップも楽しんでもらえたらと思います。

——そう言えば得点稼ぎと武器のパワーアップを連動させましたね。

井内　普通の人はやっぱり得点稼ぎはあまりやらないですよね。クリアできればいい、みたいな感じで。そこで得点を稼ぐことがパワーアップにつながるんであれば、やると思うんです。クリア以外にも楽しみを見つけてほしいですからね。

この画面が16色!?

——ST-Vの機能はどうですか。

井内　もうちょっと上行きたいですね。今でも引きつっているところが多いんです。それで2人同時にやると結構処理がきついので、処理速度のキャパがもう少しほしかったです。

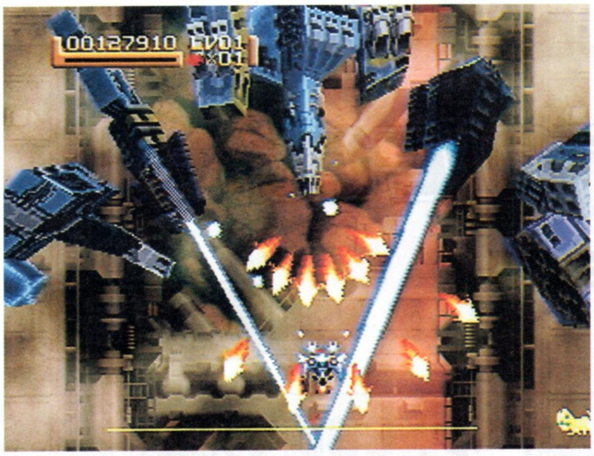
——かなりいっぱいのところまでやったと。

井内　自分たちが考えられる範囲は全部やっています。やっぱりやりたいことはたくさんあるんですけど、ハードの限界もありますからね。他にも背景の方でポリゴンを使うんで

➡すべて16色で描かれているのだが、このクオリティ

同じ属性の敵を連続して倒していく　チェーンボーナス

ボスを含むすべての敵には赤、青、黄、銀の4つの属性が存在する。敵を倒すとき、同じ色の敵を3機連続で倒していくと通常の経験値に加えボーナス経験値が得られる。このときに得られるのがチェーンボーナスである。チェーンボーナスは3機だけに限らず、連続して倒していけばいくだけたくさん入るようになっている。つまりこれをねらう場合は同じ色の敵しか倒せないわけだから、それ以外の敵は無視していかなければならない。もちろん敵が多くなればなるだけつらい戦いを強いられるのだが、このチェーンボーナスがすべてのボーナスの中で一番重要になってくる。一番ねらいやすく、かつ一番得点になるため、常にねらう必要があるのだ。



ボスにも属性は存在する。そのため、途中のザコ戦ではボスの属性も考慮しなければならない。すなわちチェーンボーナスはあらゆる情報を必要とする

現在開発中につき表示方法は仮。完成版ではヒット数が表示される模様

1機増えていくごとに得点は倍増していく。しかしねらえばねらうだけ戦いは苦しくなる

あれば、ある程度のものを置いて立体感付けるしかないですよね。で、これを逆に3D関係のように動かしたりすると、地形とかの当たりがわからなくなるというのがあるんです。ですから現実的に3Dで考えるのではなく、ゲーム性を持たせ、やりたいことをやっています。現実味を考えているときりがないですし、結局それでやれることを狭めますしね。その意味で言えば、今やっていることが大体やれることなんです。

――制作上、どんなところで苦労なされましたか。

井内　容量ですかね。基本的に展開が多いので256色が使えなくって、全部16色で作っているんです。16色設定にすると256色と比べて2倍の容量が使えるので、容量の節約に役立ちました。

――これが16色ですか。256色だと思いましたが。

井内　やろうと思えば結構簡単にできるんです。要は8×8ドット単位でやるとパレットを変更ができるので、それを使っています。例えばカラーフィルターのかかったような画面を作るとすると、青の成分を1ずつ足したパレットを16ぐらい用意して8×8単位でそれを切り替えていくんですよ。こうすると16色の絵でも、だんだん中心から青みがかかってくる絵ができます。グラデーションのところもこんな感じですね。

最終調整とこれから

――仕上げも大変そうですね。

井内　どこまでできるかというのはあるんですけど、僕らの基準で自分たちが納得できる状態で出したいというのがありますので、最後までがんばります。その辺はプレイヤーに押し付けちゃうところがあるかもしれませんけど、逆に言うとあまりプレイヤーにこびてもしょうがないなというのはあります。こういうものの流行り廃りというのは作る側が引っ張っていかなければいけないですからね。

――これからも業務用の作品を作っていきますか。

井内　もちろんこれからもやっていきますよ。ずいぶん前からセガさんからやってくださいみたいなお話があって、今回たまたまいい形で話が合ったので、参入という形になったんです。ですからこれ1本で終わるということではなくて、今後もという考えはあります。

――ファンとしてはアクションを作っていただきたいのですが。

井内　そうですね。今、本当にアクションはないですからね。昔で言う『ストライダー飛竜』だとか『ドラキュラ』とかいう、飛んだり跳ねたりというのがないですから。作ってくれと言われてはいるんですけどね。

タイミングが合ってこの時期に参入した、これからも業務用を手がけていくとのこと

最新情報満載で送る！

E・TUDE応援ページ

Project.e

プロジェクト イー

第2号

↑福岡県／大和桜子サン。今回からスタートのタイトルイラストは桜子さんの描いてくれた郡司達也クン。またこのコーナーに投稿してね。愛あるイラスト、待ってます！

イベントCG続々完成！ みんなの応援おハガキ再募集！

お久しぶりです！ 今年最初のこのコーナーがやってまいりました。『エチュード』最新情報を盛り込んでお送りする読者コーナーの再開です。現在の開発状況は、本誌あるいは「なでしコ」誌上で紹介してきたイベント原画がドンドンCGとして生まれ変わっています。近々、本誌で紹介記事を展開する予定です。

そこで、応援のおハガキを大募集。イラストも大歓迎です。新企画案も再度、受け付けます。メーカーさんとの共同企画も水面下で進行中なので、春には大々的に発表できる予定です。

心機一転、次回からこのコーナーもリニューアルする予定。ファンの力で『エチュード』を盛り上げていこう！

あて先 〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16
TIM サターンFAN「Project e」係

↓キャンバスに向かう碧ちゃんの日常がイベントに

↓きっと授業サボッて屋上で昼寝している達也。こんな風景っていいよね

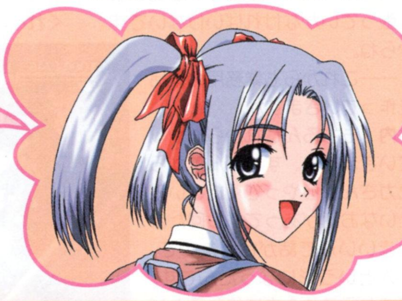
オーディションでキャストついに決定！

先日開催された『エチュード』オーディションの結果が発表されたぞ。324名の応募者のなかから32名が2次審査に進み、7名のキャスティングが決定した。

佐伯　瞳役　山本真理安さん
佐伯悠見役　釘宮理恵さん
萩原麻美役　桜木美里さん
鮎瀬　碧役　河合久美さん
藤乃　梓役　榎本温子さん
山田まゆ役　一杉佳澄さん
中沢　薫役　鈴本吏香さん

男性キャラも決定（次回発表）し、ますます目が話せないぞ！

悠見たちの声が決まったんだよ！



↑勢ぞろいしたオーディション合格の7名。左から鈴本吏香さん、桜木美里さん、一杉佳澄さん、山本真理安さん、釘宮理恵さん、榎本温子さん、河合久美さん。今後、ひとりひとり、このコーナーで紹介するぞ!!

Nadeshi-Co Vol.3 2月20日発売!!にもE・TUDEの最新ビジュアルを満載。瞳、悠見姉妹と、達也＆那智コンビの日常を書き下ろしショートストーリー付きで紹介しちゃうぞ。

©TAKUYO

BI

WEEKLY

トゥルーエンディングを見て『YU-NO』最後の感動を味わおう

élf FAN

vol.4 エルフファン

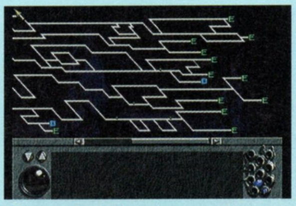
バレンタインの憂鬱

今日は天気も良く、実に爽やかな朝だった。会社に着くと、気のせいかやけに女子の視線を感じた。顔に何か付いているのかと思ったが、キ○ィちゃんのマイミラーには何も映っていない。そうか! 今日はバレンタインだから、誰かが俺に告白しようとしているに違いない! うお一楽しみだなぁ。と思っていたら、誰も近付いてこないままアフター5になってしまった。おかしい。しかし、ようやく1人の女性が声をかけてきた。なんと憧れの受付嬢Kさんだ!「あの～、これ…」おおっ白い封筒!やったーラブレターだっ。ウキウキと開けてみると、そこには…。子供の落書きのような化粧をして酔っ払いながら裸で踊っている俺の写真が!!「昨日、黄色いタオルを首にかけたおじさんから預かったの。女子社員皆で見ちゃったわ。」…そ、そうか。視線が痛かったのはそのせいだったのか…。この写真を撮ったのは、もしかして…と臭作さんの顔が思い浮かんだ時、俺は今日がバレンタインではなく、13日の金曜日だということに気付いたのだった…。

(義理チョコはもらえた 開発部 S)

『YU-NO』information

今回ここで紹介するのはトゥルーエンディング。前回紹介した音楽室に辿り着いた人は、もう気が付いているはずだよね。そうトゥルーエンディングでは、亜由美、澪、神奈との真のエンディング(ハッピーエンド)を迎えることができるのだ。画面写真下の神奈のセリフにあるように、地図には記録されないエンディング。詳しい場所は教えられませんが、途中、とある場所で分岐点が現れます。頑張って探してみましょう。



⇧マップの最後(?)の方をくまなく探してみよう

⇧⇨トゥルーエンディングを見ていない人には励ましの言葉。すでに見た人には感謝の言葉が贈られるよ

『YU-NO』キャラクタファイル⑨ サラ

「帝都」から近くの集落へ移住しようとしていたサラ。かなりの男好きであり、たくやと出会ったときに持っていた服も、「帝都」の近衛兵から、色仕掛けで騙し取ってきたものだ。彼女は一体どんな情報を持っているのか…。

SALA

声:高田 由美

⇩近衛兵の服を持っていたことで、たくやの感情を逆なでしてしまったサラは、縛り上げられてしまう。でもこの子結構嬉しそうなんだよね(笑)

古山さんからのバレンタインカード♥

古山さんからの手作りチョコが贈られる果報者の君…はさておき、とにかく沢山の応援ハガキが送られてきたぞ。そんな中残念ながらチョコが届かない人たちのために、古山さん直筆のメッセージカードを掲載(写真右)。心優しい古山さんをいつまでも応援しようね。

⇦一生懸命チョコを包装する古山さん。感激

このコーナーのあて先 〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 TIMサターンFAN編集部「エルフFAN」係

©elf

好評連載!!

金月真美さんがイベントで熱唱!

ときめき Beat Fast!

『ときめき』関連の選りすぐりの名曲を集めた金月真美さんのカバーアルバム「K−BRAND」。今回はその発売記念イベントの速報をお届けしちゃう。

第29回

「K-BRAND」発売記念イベント速報

全国9ヵ所で行われている「K−BRAND」（発売・コナミ、販売・キングレコード）発売記念イベント。その中から1月25日の神奈川県・西公会堂での模様を紹介するぞ。当日チャイナ服でさっそうと登場した金月さんは、最新アルバムの曲を中心に全部で12曲を熱唱。イベントの後には握手会もあり、大いに盛り上がったぞ。

金月さんのチャイナ服♥

⇦色っぽい金月さん！ 金月さんが登場してからというもの、会場のボルテージは上がりっぱなし！

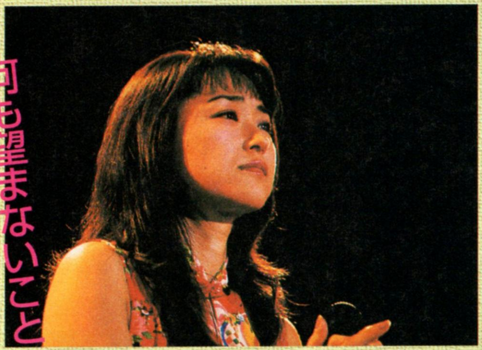
⇦歌にトークにと、ファンのみんなを飽きさせない金月さん

ジャンケン大会も!

⇨勝ち残った人には嬉しいプレゼントが贈られた

⇧握手会では来場してくれた1人1人と丁寧に握手をしてくれたのだ

何も望まないこと
優しさは与え続け



⇦イベントはファンのみんなからパワーがもらえるから好きだという金月さん。そのパワーを貰っての熱唱にみんなも感じるところがあったよう

Shiori Mate第4期新規会員募集！

詩織のオフィシャルファンクラブ「Shiori Mate」では、第4期新規会員を募集する。希望者は住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、80円切手を貼った返信用封筒を添えて下記まで。追って入会案内書が送られてくるぞ。〒160−0022 東京都新宿区新宿1−3−12−2F「Shiori Mate」係。ただし、申し込みの締め切りは4月15日まで（消印有効）なのでお気をつけて。問い合わせはTEL03−3341−3540（祝日を除く月〜金曜日の15時〜18時）まで。

⇦会報は年6回発行される。写真は第8号だ

バレンタイン特別企画　詩織ちゃんからのプレゼント♥

詩織ちゃんからのバレンタインプレゼント！ 詩織ちゃんの特製Tシャツを3名にプレゼントしちゃう。本来はShiori Mateの会員にしか入手できない1品だ。希望者は住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、今後の詩織に期待することを添えて、P65のあて先の「ときめき・詩織のTシャツくれ」係まで。締め切りは2月26日必着。当選発表はNo.7にて。

⇧詩織ちゃんからのバレンタインプレゼント。たくさんの方からのご応募をお待ちしております

詩織ちゃんからのメッセージ

こんにちは！ 藤崎詩織です。
みんなの応援のおかげで、3月4日に3枚目のシングルをリリースできることになりました。どちらの曲もとっても素敵な曲です。気持ちを込めて歌ったので、みんなに聞いてほしいな。

こなみるく情報

関西の『ときめき』ファンに朗報！ 来る2月28日、大阪・ビガロ梅田店にこなみるく梅田店がオープンする。『ときめき』関連のみならず、コナミのキャラクタグッズがより簡単に手に入るのだ。こなみるくでしか買えないグッズも置いてあるぞ。
場所／大阪府大阪市北区梅田1−11−4大阪駅前第4ビル地下1階
営業時間／9時30分〜22時まで

©KONAMI

制作者のこだわりを聞け!

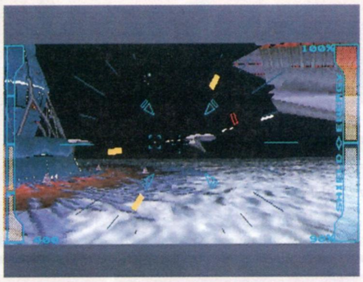
サターン　ドリームス
SATURN DREAMS

『ステラアサルトSS』開発　土田康司、桑原利行

第6回

3Dシューティング『ステラアサルトSS』（シムス）の開発を手掛ける土田氏と桑原氏がゲスト。コンビを組んでゲームを制作されるおふたりに、こだわりのほどを伺ったぞ。

ステラアサルトSS



フィールドを自由に動き回れる3Dシューティング

役割分担をハッキリさせた2人の奏でる極上のハーモニー

──移植するきっかけは?

土田　もともと『ステラアサルト』はサターンで作るつもりで企画していたんですけど、ある事情から32X版で出すことになったんです。当時はあまり時間がなくて削除した部分があったんで、無念を晴らそうということでスタートしました。どうせならきっちりやりたいですから、企画も最初から練り直しました。その点完全にリセットしてゼロから作ったっていう感じです。ぼく自身は移植ではなく作り直しだと思っています。

マニアだけでなく初心者にも受けるものを

──開発上の苦労はありますか。

土田　サターンが思いのほか手強くて、準備段階だけで半年以上かかりました。というのも『ステラアサルトSS』は独特のアルゴリズムを使って表示しているんで、セガのライブラリが有効ではなかったんですね。それで、専用のモデラーや、マッピングなど、特化した開発ツールを4種類くらい作りました。あと、もともと強制スクロールというものが好きではないので、プレイヤーはどこでも自由に飛べるようにしたんですけど、つじつま合わせには苦労しました。戦艦にも何の気なしに近寄れちゃうんですけど、実は大変な処理をしているんですよ。で、僕たちが作ったゲームはマニアにしか受けないんで、今回はそこだけは何としても拭い取りたいなと思いました。マニアに受けるのもいいんですけど、初心者でももっと易しくプレイできるものをということで。32X版より全然やさしいです。だから、もしかしたら前の32X版が好きな人ほど今度のサターン版には抵抗があるかもしれません。でも、敷居を下げたからといって、けっして上級者に物足りなくなったというわけではなくて、逆に32X版より奥が深くなったのではないかと思います。デコレーションの部分で軽くなったのは否めませんが、32X版と変わらないプレイ感覚を出したつもりです。

「おれたちがやらなきゃ駄目だ」ではじまる

──コンビを組むきっかけは?

土田　もともと小学校の同級生なんです。それでこの業界へは10年前に桑原に誘われたんです。

桑原　そのころはあるゲームメーカーに就職していて、業務用のゲームとかを作っていたんですけど、X68000のPDS（今でいうフリーウェア）の『スターウォーズ』に不満を抱きまして。

土田　いきなり電話してきた。「おれたちがやらなきゃ駄目だよ」って（笑）。それでX68000で『スターウォーズ』（ビクターインタラクティブソフトウエア）を作ったんです。あれが処女作ですね。今思うと、当時は自由に動けるゲームは海外もののシミュレーターくらいしかなかったんで、良くできたなあって思いますよ。

桑原　そのあとが『スターウォーズ』の98移植版。それで少し別々に仕事をして、32Xの『ステラアサルト』ですね。

──コンビを組んでいて苦労するところは?

土田　ないですね。もともとぼくは「餅は餅屋」という考えが強くて、ぼくらの間では「考える人」「作る人」っていう役割分担がハッキリしているんで、プログラムに関しては桑原に任せっきりなんです。彼はプログラマーとしては凄腕ですから。実は『ステラアサルトSS』は彼1人でプログラムしているんですよ。実際彼は、この業界にこれだけいて何で染まらないんだろうってくらいフツーの奴ですね。ゲームもマニアックな遊び方をしないし。

──土田さんは?

土田　ハマるとすごいですね。サターンの『トゥームレイダース』（ビクターインタラクティブソフトウエア）なんて30回くらいクリアしましたからね。あと最近ではPSの『グランツーリスモ』（ソニー・コンピュータエンタテインメント）。挙動とかがリアルですごいですよね。ここまでこだわってくれると、こだわりだけで買ってみようかという気になってしまいますからね。あのこだわり方は突き抜けてます。

──そのようなこだわりはご自身の作品にも?

土田　ありますよ。変なところにこだわりますね。やっぱり売ろうっていうよりも、いいものを作ろうっていう考えの方が強いですからね。その点はバリバリの職人気質かな。桑原も何でこの辺にこだわるんだろうってすごい苦労していると思いますよ。

桑原　その辺のこだわりはよく分かるんで、できるだけ実現するようにはしています。

──これからもコンビで作品を作られる予定ですか。

土田　ええ。ケンカ別れでもしない限りこのコンビは続けたいですね。でも、よくホモと間違えられるんですよ（笑）。

ディレクター **土田康司**（左）
プログラマー **桑原利行**（右）

ここ10年は映画とゲームの日々という土田氏。ベストゲームは『スペースハリアー』（セガ）。ゴジラの着ぐるみを着たり趣味は実はコスプレというお茶目な一面も持つ。
結婚してからは徹夜しないプログラマーになった桑原氏。青春時代はビリヤードにハマッたという過去を持つ。お気に入りは3Dのゲーム。1歳になる女のコのパパ♡

©SIMS　ORIGINAL GAME BY ©SEGA ENTERPRISES,LTD.

『速攻生徒会』に登場する3人の隠しキャラ使用方法を筆頭に、秘密のキャラを登場させるウルテクが集結！

HYPER UL-TECH

ハイパーウルテク

技のランク 実用性、ユニーク度などを総合的に判断して、1～5点の5段階にランク分けしている。採用者には、1点につき2000円、最高1万円の賞金をプレゼントだ！

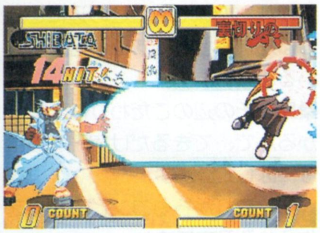
速攻生徒会

隠しキャラ3人衆&隠しボイス　東京都 大川圭輔　4

宇宙番長、裏切りの本田愛、影の服部菜桜子という3人の隠しキャラを使用するウルテクと、カーソルの移動音や決定音などが、猫の声になってしまうウルテクを、2つまとめて紹介するぞ。

隠しキャラ出現

まず、5人以上のキャラを使ってストーリーモードをクリアしよう。すると、キャラ選択画面の右端に宇宙番長のカーソルが出現して、宇宙番長を使えるようになるのだ。この宇宙番長を使ってストーリーモードをクリアしたあと、キャラ選択画面で**スタートを押しながら本田愛を選択する**と、裏切りの本田愛を使える。さらに、裏切りの本田愛を使ってストーリーモードをクリアしたあと、キャラ選択画面で**スタートを押しながら服部菜桜子を選択する**と、影の服部菜桜子を使える。



⇧番長の波動激砲。隠しキャラの必殺技と鉄腕必殺技は、下の表を参照

⇧本田ポチっとなをはじめ強力な必殺技が多いキャラ、裏切りの本田愛

隠しキャラの技表

宇宙番長	波動崩拳	↘ +P
	波動爆雷	↙ +P
	☆波動激砲	↘ +PP
	☆反射レーザー砲	↙ +PP
影菜桜子	霞切り	↘ +P
	猿渡の術	↙+P
	☆超忍法爆炎猿舞	↙ +KK

裏切りの本田愛	本田連打	P連打
	本田対空	↘+P
	本田人工飛び道具	↘ +K
	☆メガ本田対空	↘+PP
	☆メガ本田ダイブ	空中で ↘+PP
	☆本田鉄球	↘ +KK
	☆本田ポチっとな	↘+KK

注：☆印がついた技は鉄腕必殺技。コマンドはキャラが右向きのときのもので、左向きのときは左右の入力を逆にする。「＋」はボタンを同時に押すことを示す。また、「影菜桜子」は「影の服部菜桜子」のこと。

猫の声

上で紹介した3人の隠しキャラを使えるようになると、オプション画面でシステムボイスとキャラクタボイスを、A、B、Cの3タイプに設定できるようになる。この状態になったら、システムボイスをタイプC、キャラクタボイスをタイプBに設定しよう。そのあとタイトル画面に戻ると、カーソルの移動音や決定音が、猫の鳴き声のような音になっているぞ。

セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ

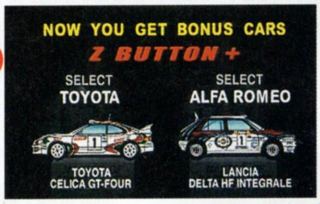
セリカとデルタで走れる　福島県 ティア・フラット　4

アーケードサイドのチャンピオンシップモードでエンディングを見ると、グランプリモードが出現する。そして、グランプリモードで完走すると、エキスパートモードが出現するぞ。このエキスパートモードで完走すると、アーケードトロフィーを獲得できる。

また、サターンサイドのチャンピオンシップモードでエンディングを見ると、エキシビションモードが出現する。このモードで1位になると使えるようになる、セガ・レーシング・プロトのAI機能を使い、チャンピオンシップモードでエンディングを見よう。すると、サターントロフィーを獲得できる。こうして、2つのトロフィーを獲得すると、2台の隠しカーが使用可能になるのだ。

⇧アーケードサイドとサターンサイドの、2つのトロフィーを獲得する

⇩すると、セリカとデルタという2台の隠しカーを使えるようになるぞ



ブルーブレイカー　～剣よりも微笑みを～

ナゾの女性ワイズ　東京都 立花浩史　3

まず、女の子とハッピーエンドになってゲームをクリアして、クリア情報をセーブする。そして、タイトル画面で「最初から」を選び、クリア情報を使用してゲームを始めよう。すると、ケインのレベルが10以上になったとき、ギルドでワイズに戦いを挑まれるのだ。この戦いに勝ったあと、ギルドでワイズと会話をすれば、パーティ編成時にワイズをパーティに加えられるようになるぞ。

⇧力試しに勝てば、ワイズをパーティに加えられるようになるのだ

⇧ワイズは、メギド・ブラストなど強力な技を使う頼りになるキャラだ

©小川雅史／新声社／BANPRESTO・SEGA・HUMAN／Hunex／NEC Home Electronics・Micro Vision／よしだみほ／双葉社・SNK／ADK・ARC SYSTEM WORKS・NECインターチャネル／マーカス／サイベル／コミックス・FOG・Universal City Studios and Amblin Entertainment／DreamWorks Interactive／SEGA

馬なり1ハロン劇場
いつでも絶好調
宮崎県 田村貴史

3

まず、所有馬を出走させたいレースに登録する。このとき、馬体重をベスト体重（太め、細めなどの表示がない状態）にしておくこと。そして、登録したレースの週になったらデータをセーブしてゲームを終了し、そのあとデータをロードしてゲームを再開しよう。すると、セーブ時の状態に関係なく、体調が必ず絶好調になる。

↑ベスト体重にしてデータをセーブ

↑ゲームを再開すると馬は絶好調に

美少女花札紀行みちのく秘湯恋物語Special
こいこい必勝法
茨城県 黒澤隆

3

どのモードでもいいから「こいこい」を始めて、自分が親のときに札を切る。そして、次の自分の番に「札を切って下さい」という表示が出る前に**Lを押そう**。すると、手札が何もそろっていないのに「あなたの勝ち」と表示され、3文をもらえるのだ。このウルテクは何回でも使えるので、好きなだけ撮影権利を獲得しよう。

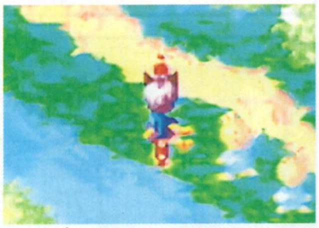
↑このメッセージが出る前にLを押そう

↑なぜか勝利。これで撮影権利をかせげ

ティンクルスタースプライツ
ひとりぼっちのマッキー
大阪府 桜井和美

2

セガサターンモードを選び、マッキー＆ペンテルでゲームを始める。このあとラウンド開始前のロード画面から**X、Y、Zを押し続けておく**と、そのラウンドではペンテルがいなくなってしまう。でも、なぜか溜め撃ちのペンテルアタックは使うことができるのだ。


↑ペンテルファンはさびしいかな？

ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク
ステージセレクト
神奈川県 渡辺敏

2

モード選択画面で**B、Y、上を押しながらLとRを押す**。このあとパスワード入力画面が表示されたら、下の表のパスワードを入力しよう。すると、各パスワードに対応したステージからゲームを始めたり、隠しエンディングのムービーを鑑賞できるようになるぞ。

ステージ名	パスワード
T-Rex Enable	YYXYZYYYZXYY
Sarah Enable	XAXYYYYYZXYY
T-Rex Gallery	YXXYXYYYAYXY
Sarah Gallery	YZXYZAXYAAXY
隠しエンディング	AYXYYYZYAYXY

Wizard's Harmony 2
不思議キャラ、モスモス登場
山形県 松本浩二

2

勧誘期間中、同じキャラと会わないようにして10人のキャラの勧誘に失敗する。このとき、移動先には必ずだれかがいる場所を選ぶこと。すると、巨大イモムシのモスモスが登場するのだ。異色のキャラだが、愛情を持って接すると成長した姿を見せてくれるぞ。

↑なにを聞いても返事は「にゅー」

Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
飛行機が変形
熊本県／境大輔

1

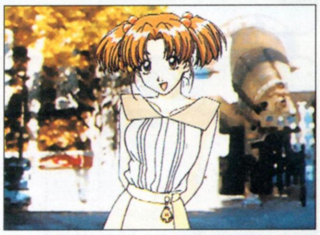
選手を留学させるときの飛行機が飛んでいる画面で、**X、L、Rを押しながら十字ボタンの左右を押す**と、飛行機が伸び縮みする。

↑こんな飛行機に乗ってて大丈夫？

センチメンタルグラフティ
女の子をよく見る
大阪府／うにゅう〜

1

女の子に出会ったときの会話画面で、**LとRを押す**。すると、ボタンを押しているあいだは会話ウィンドウが消え、女の子の姿をじっくりと見ることができる。


↑えみるとのワンショット。お目当てのキャラを好きなだけ見られるぞ

投稿募集

このコーナーでは、セガサターンソフトのウルテクを募集中だ。キミが見つけたウルテクの内容をハガキや封書、FAXに書いて右のあて先まで送ってほしい。その際、ゲーム名（封書自体にも記入）、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずに書くこと。記入もれがあると採用できないぞ。消印と送信時間を見て、一番早く送ってくれた人のものを採用している。同時着の場合は、詳しく正確に書いてあるものを優先するぞ。また、このコーナーへの意見や要望、感想などがあれば、ハガキや封書、FAXに書き添えてくれ。たくさんの応募を待っているぞ。

あて先

〒980-8623
仙台市青葉区二日町6-7
TIMサターンFAN編集部
ウルテク係

FAX番号

022（213）7535

期待作 最新状況REPORT

気になるソフトの進行状況を 毎号チェック!!

東京ゲームショウ開催まであと1ヵ月。期待の作品がどんな形で出展されるか気になるところ。このコーナーの開発状況から、想像できるかな？

※2月4日現在の情報です

サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

●発売元・開発元：セガ
●発売日：4月4日 ●価格：6800円
●アドベンチャー ●シャトルマウス対応

開発状況 ？%

発売は4月4日。ミュージカルも同日に開演

発売を間近に控え、開発も追い込みに入ってまいりました。「レニってどんな人なの？ 光武・改の実力は？」興味は尽きないと思いますが、もうちょっと待って下さい。より面白くするために皆がんばっています。（CSプロモーション／山崎）

フレンズ～青春の輝き～

●発売元・開発元：NECインターチャネル・NECインターチャネル／スタック
●発売日：未定 ●価格：未定
●アドベンチャー

開発状況 60%

新着イラストは超が付くほど見応えバッチリ!

最近ものすごい勢いで、形になってきている『フレンズ』。このほど最新版のイラストが上がってきたので、ちょっと拝見…。今回もかなりレベルの高いキャラ&ゲームになることは間違いなし！だと思います…。（広報／山崎）

THE HOUSE OF THE DEAD

●発売元・開発元：セガ
●発売日：3月26日 ●価格：5800円
●ガンシューティング ●バーチャガン対応

開発状況 ？%

そう、今日は13日の金曜日…

画面の中でとてもゲームとは思えないほど、リアルにゾンビが動きはじめている。こっ、これは本当にゲームなのか…？ 現実と虚構が交錯し、恐怖だけが覚醒する。あなたは彼らに抵抗することができますか。（CSプロモーション／山崎）

リヴン ザ・シークエル・トゥ・ミスト

●発売元・開発元：エニックス・サイアン／サン電子
●発売日：3月下旬 ●価格：7900円
●アドベンチャー ●シャトルマウス対応

開発状況 60%

サターン版画面、ついに登場!!

大変お待たせしました。今号でついにSS版の画面が初公開です。その記事を見ていただければ一目瞭然ですが、PS版と比べて遜色がありません。むしろ発色は優れているくらいです。発売までもう少しお待ち下さい。（広告宣伝課／山本秀樹）

ドラゴンフォースII－神去りし大地に－

●発売元・開発元：セガ
●発売日：3月 ●価格：5800円
●シミュレーションRPG

開発状況 ？%

神去りし大地に残されたもの。それは…

今回紹介された8名の君主たち。いかがでしたでしょうか。それぞれの生き方の分だけ違った個性があります。前作はシナリオが一つにまとまっていきましたが、今回は各主人公に、全く違ったストーリーが展開します。（CSプロモーション／山崎）

プリンセスメーカー ゆめみる妖精

●発売元・開発元：ガイナックス・ナインライブス
●発売日：5月 ●価格：5800円
●シミュレーション ●初回限定版 赤井孝美描き下ろしポスター付

開発状況 70%

初回限定で描き下ろしポスターが付きます！

上記の通り、初回限定で描き下ろしポスターが付きます（B2判です）。描き下ろしポスターをGETするには、お店で『プリゆめサターン版』を予約して下さい（早めにね！）。予約以外ではもらえないから気を付けてね。（ナインライブス 広報部／金子麻美）

EVE The Lost One

●発売元・開発元：イマディオ・シーズウェア
●発売日：3月12日 ●価格：7800円
●アドベンチャー

開発状況 95%

まだ、すべての謎は解き明かされていない…

開発も終盤に差しかかってます。前人気も上がって来ましたのでプレッシャーも感じますが、今は早くユーザーのみなさんにこのゲームをプレイしていただきたいと思っています。あと少し待っていて下さいね。（イマディオ事業部／高橋正宏）

ルナ エターナルブルー（仮称）

●発売元・開発元：角川書店／ESP・ESP
●発売日：未定 ●価格：未定
●ロールプレイング

開発状況 52%

キャラクタの良さは他に類を見ず!!

前作はメガCDの発売から4年経っていたせいか、アレスとルーナの顔が少し大人っぽくなっていました。そして今回も4年… やっぱりヒイロ達も大人っぽく見えます。そんな彼らの姿を早く皆さんに紹介したいなぁ…。（ソフト事業部／最近おとなしい洋介山）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

●発売元・開発元：SNK
●発売日：3月26日 ●価格：5800円（拡張RAM同梱：7800円）
●格闘アクション ●拡張RAMカートリッジ専用

開発状況 80%

新キャラ参戦！ その実力はいかに？

『KOF'97』でも多数の新キャラが登場しています。その中でも、京の後輩で京に憧れ、草薙の武術をマスターしようとがんばっている「矢吹真吾」に注目して下さい。きっと彼の姿（？）を見れば使用したくなりますよ！（企画宣伝部 宣伝課／中村昭夫）

ヴァンパイア セイヴァー

●発売元・開発元：カプコン
●発売日：4月16日 ●価格：5800円（4M拡張RAM同梱：7800円）
●格闘アクション ●4M拡張RAMカートリッジ専用

開発状況 80%

闇にうごめく18の影… その正体は?!

何といっても注目は、アーケード版では出てこなかった3人のキャラクタ達。新旧あわせて18キャラの壮絶なバトルは家庭用だけのお楽しみという訳です。期待大のこのソフト、登場を今から心して待て！（開発本部 パブリシティチーム／秋浜和之）

ブラックマトリクス

●発売元・開発元：NECインターチャネル・フライト・プラン
●発売日：未定 ●価格：未定
●シミュレーションRPG

開発状況 60%

新情報の公開まであと少し。イメージは黒？

最近情報が途切れておりました『ブラックマトリクス』ですが、ご安心下さい。先日開発中のサンプルCDを入手しました。早速プレイしてみると、びっくり！ なぜなら、とてもかっこいいので…。説明不足ですみません。（広報／山崎）

ポケットファイター

※画面は業務用のものです

●発売元・開発元：カプコン
●発売日：8月 ●価格：5800円
●格闘アクション ●4M拡張RAMカートリッジ対応

開発状況 60%

それ行け『ポケファイ』&4MRAM！ その1

いや、それにしても4M拡張RAMのパワーはすごいっすね。『ポケットファイター』で言えば、全キャラのフラッシュコンボ（コスプレするアレですね）も完全に再現できるし、それに…あっ、スペースがない！ 以下次号。（開発本部 パブリシティチーム／秋浜和之）

©SEGA／RED・SEGA・C's ware・SNK・フライト・プラン／NECインターチャネル・フェアリーテール／NECインターチャネル・Cyan,Inc.and Sunsoft.Consumer Software copyright1998 Enix.Japan only.・NINELIVES／GAINAX イラスト：赤井孝美・GAME ARTS／角川書店／ESP キャラクターデザイン：窪岡俊之・CAPCOM

※記事中で発売元と開発元が違う場合は、「・」を使用して併記しています。 ※特に注釈のあるものを除き、画面は開発中のものです。

ガングリフォンⅡ

●発売元・開発元：ゲーム アーツ／ESP・ゲーム アーツ
●発売日：4月23日 ●価格：6800円
●3Dシューティング ●対戦ケーブル、ツインスティック対応

開発状況 70%

第501機動対戦車中隊、未だ最前線にあり！
好評いただいた前作から2年。いよいよ続編『ガングリフォンⅡ』の発売日が近づいてまいりました。今度は通信対戦もできちゃう興奮度100%の作品になっています。シナリオモードも充実。乞うご期待！
（広報課／海発）

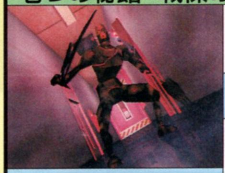
ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～

●発売元・開発元：データム・ポリスター・VISION WORKS
●発売日：4月 ●価格：5800円
●シミュレーション ●マルチターミナル6

開発状況 50%

井上涼子ファーストコンサートにご招待!!
完結編の発売を記念して、ファーストコンサートを行ないます。会場は東京：安田生命ホール（4/11）、大阪：テイジンホール（4/16）の2カ所。応募方法は店頭のチラシを見て、予約印をもらって送って下さいネ！
（広報／TOM²）

七つの秘館・戦慄の微笑



●発売元・開発元：光栄
●発売日：今夏 ●価格：7800円
●アドベンチャー

開発状況 65%

そこには禁断の研究が…！
ギリシャや中国の雰囲気が漂うあやし～い建物を探索するのが主だった前作ですが、今回の舞台は研究施設チックです。そこに絡んでくるのは遺伝子か、細菌か、それとももっと凶々しい何か…？ どうぞお楽しみに！
（広報部／矢澤）

ドリーム・ジェネレーション～恋か？仕事か!?…～

●発売元・開発元：日本コンピュータシステム（メサイヤ）・レインディア
●発売日：7月 ●価格：6300円
●シミュレーション

開発状況 ？%

『ドリジェネ』、緊急事態なんです！
ラジオでも、川上とも子さんと松沢、そして蓮宮瀬里奈ちゃんで『ドリジェネ』情報、絶賛放送中…だったのですが、スミマセン!! クォリティアップのため発売を延期することになりました。本当に申し訳ありません!!
（広報／ジョン松沢）

わくわくぷよぷよダンジョン

●発売元・開発元：コンパイル
●発売日：4月2日 ●価格：5800円
●ロールプレイング

開発状況 75%

スリル満点のアトラクションで大冒険！
アトラクションの建設がほぼ終了したので、現在は内装と演出の方に力を入れています。元気よくユカイに動き回るモンスター達、美しく飾られたアトラクションのカベや床は必見です。ぜひ来て見て体験して下さいね。
（開発本部／久保岡尚）

英雄志願－Gal Act Heroism－

●発売元・開発元：マイクロキャビン
●発売日：4月中旬 ●価格：6800円
●ロールプレイング ●セガサターンフロッピーディスクドライブ対応

開発状況 99%

むしろ女の子にこそ遊んで欲しい。ゼヒ。
わーいわーいと浮かれているのは、開発がほぼ終了して、あとはプレスするだけの所まで漕ぎ着けたからだヨ！ 主役達のフリートークを収録したCDは、予約してくれた君への愛のメモリー。てな訳で予約してね。ゼヒ。
（第三研究開発課／瀬田にゃん。）

アストラスーパースターズ

●発売元・開発元：サン電子（サンソフト）
●発売日：'98年 ●価格：5800円
●格闘アクション

開発状況 80%

ゲームはまだですが音楽CDが出るんです
新情報の待ち遠しい『アストラスーパースターズ』ですが、なっ何と2月18日にサウンドCDが発売されるんです。ゲームより一足早いお届けですが、興味のある人はぜひ聴いて、『アストラ』の雰囲気を味わって下さい。
（サンソフト事業部／今関いずみ）

ひみつ戦隊メタモルV

●発売元・開発元：毎日コミュニケーションズ・フェイクラフト
●発売日：4月23日 ●価格：5800円
●アドベンチャー

開発状況 70%

TVアニメの世界であなたが主人公に！
開発順調！「TVアニメがインタラクティブに楽しめる」という看板に偽りナシ!! これはゲームファンやアニメファンだけでなく、往年のTVっ子も必見。あの「ドクロベエ」の声に反発できるってだけで、もう感涙。
（販売促進課／ボヤッキー）

卒業Ⅲ～Wedding Bell～

●発売元・開発元：小学館プロダクション・マーカス
●発売日：3月下旬 ●価格：6800円
●シミュレーション

開発状況 80%

生徒指導と、妻との生活を両立できるか？
開発の最終段階とは、どのようなものなのか、ご説明しましょう。それは一言で言うと「24時間耐久レースを1ヵ月（以上）続ける」ことです…（絶句）。血と汗と涙と鼻水の代償で、激烈に面白いゲームになりますよ。
（ソフト開発部／新井）

機動戦士ガンダム ～ギレンの野望～

●発売元・開発元：バンダイ
●発売日：4月9日 ●価格：6800円
●シミュレーション

開発状況 80%

アニメパート完成!! すごいッス
ついにムービーが完成しました。アフレコと合わせてみると、感激ひとしお。しかも、ガンダムゲームなのに全編を通して、アムロは数カットしか出ません。今までにない絵がお楽しみいただけると思います。
（エレクトロニクス事業部／川本）

E・TUDE prologue～揺れ動く心のかたち～

●発売元・開発元：拓洋興業
●発売日：'98年 ●価格：未定
●アドベンチャー

開発状況 30%

『エチュード』の声優決定！
皆様長らくお待たせ致しました。『エチュード』の声優が決定！ ヒロイン佐伯瞳役、山本麻里安さんをはじめ、全員が新人さんです。本誌でもオリジナルのコーナーが連載され嬉しい限りです。応援どうぞヨロシク！
（制作統括部／田口）

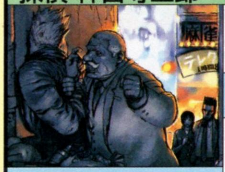
スーパーロボット大戦F 完結編

●発売元・開発元：バンプレスト・ウィンキーソフト
●発売日：4月23日 ●価格：未定
●シミュレーションRPG

開発状況 85%

これがイデの発現なのか？（笑）
ゴールが見えてきました。あともう少しです。ウソつきとか、言うことがいい加減だとお叱りを受け、反省する毎日です。そんな私に、今日もイデオンがバグと勘違いしそうな射程範囲で、波導ガンを撃ってくれます…。
（企画開発部／寺田貴信）

探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに



●発売元・開発元：データイースト
●発売日：未定 ●価格：5800円
●アドベンチャー

開発状況 90%

交錯する過去、堕ちていく街
ここで少し悲しいお報せを…。皆様に応援頂いてます『夢の終わりに』ですが、急遽発売延期という形になってしまいました。期待していた皆様、本当に申し訳ありません。絶対に出しますので、続報をお待ち下さい!!
（宣伝／宮下）

湾岸トライアルLOVE

●発売元・開発元：ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）
●発売日：3月下旬 ●価格：6800円
●レース ●レーシングコントローラー対応

開発状況 100%

手に入れるのは、あの娘か、名誉か
ドライブデートも楽しめる、この一粒で2度おいしい、お得なソフト。会話を豊富に楽しめる「ラブナビシステム」を、ぜひぜひ体験してみて下さいね！ 豪華な声優陣にも期待して下さい。
（広報／ショパン斎藤）

©GAME ARTS／ESP・KOEI・COMPILE・SUNSOFT・MARCUS／WESTONE／SHOGAKUKAN PRODUCTION・TAKUYO・DATA EAST・DATAM POLYSTAR／VISION WORKS／ROOMMATE PROJECT・NCS／レインディア・MICRO CABIN・毎日コミュニケーションズ／フェイクラフト・創通エージェンシー／サンライズ／BANDAI・葦プロ・GAINAX／Project Eva.／テレビ東京・サンライズ／東急エージェンシー／テレビ東京・創通エージェンシー／サンライズ・ダイナミック企画・東映・BANDAI／VICTOR／GAINAX・BANPRESTO・Victor Interactive Software

カミングスーン

COMING SOON

これから春にかけて続々と登場する期待作。新ハードの話題もあり、サターンからはますます目が離せない。ドキドキしながらこのコーナーを読んでね。

SEGA AGES／パワードリフト

発売日	2月26日	CD枚数	1枚
発売元	セガ	複数プレイ	1人用
開発元	セガ	対応周辺機器等	マルチコントローラー、レーシングコントローラー
価格（税別）	3800円	バックアップメモリー	10・プレイデータ
ジャンル	レース	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

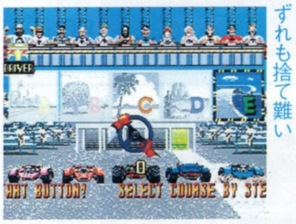
セガの体感ゲームとして1988年に業務用で発売され、往年のファンに熱い支持を得たレースゲームがSEGA AGESの1本として登場。業務用と同じ「アーケードモード」のほかに、すべてのステージを走破する「グランプリモード」が追加されている。また、原作曲者であるHiro師匠自らがすべての音楽をアレンジしているのだ。

⬆ミョーなポーズを取るキャラたちがいい味出してる

転がって、ぶつかって、それでも走れ！

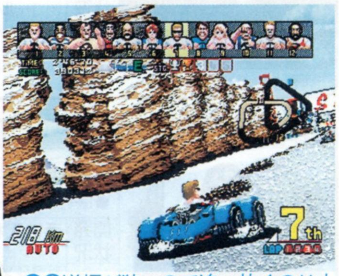
登場するのは愉快な12人のキャラクタたち。プレイヤーはその中から1人を選び、残りの11人と争う。対戦相手は手強く、ぼんやりしているとコースから弾き飛ばされたりなんてことも。テクニックを駆使してライバルを蹴散らせ。

⬅うお〜、落ちてしまった。目が回るぜ〜



⬅濃いキャラが12人。いずれも捨て難い

こんなんなってます



⬅⬆道幅が狭いので追い抜くのは大変。失敗すると転がったりぶつかったり。それでも走れ！

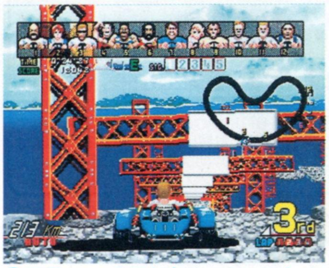
多彩なコースは全部で25種類以上

本作にはA〜Eまで5つのコースがある。それぞれのコースは5つのステージに分かれており、アーケードモードなら3位以内、グランプリモードなら5位以内に入れば次のステージへ進める。ステージは起伏に富んだものから街を舞台にしたものまで多彩。またサターン版だけのオリジナルステージも数種類用意されているぞ。

⬅夜や夕暮れなど走る時間帯もさまざまなのだ

⬇丸太を敷き詰めたようなコースを走る。遊園地みたいだね

気分はジェットコースター



⬆石畳のコースを走る。A〜Eまでコースはモチーフがそれぞれ違う

業務用のウル技もバッチリ再現!!

業務用は楽しいウル技の多かった本作。移植にあたってその辺も忠実に再現。視点が自車の前方からとなる「逆視点モード」や、ステージごとに自車に乗るキャラがランダムに変化する「キャラクタランダムセレクト」などは当時も話題になったウル技だ。また、ネームエントリー時にエッチな名前を入力すると別の名前に変わってしまうなどというウル技もしっかり再現。サターンのオリジナルウル技も期待できる!?

逆視点モード

⬆業務用ではスタートボタンを押すことで可能だった。サターンではZボタンを押すだけでこのモードが楽しめるのだ

キャラクタランダムセレクト

⬆コース＆キャラ選択画面で、選択キャラの表示が右端から左端に戻る瞬間にキャラを決定する。サターン版もやり方は同じ

©SEGA

ひみつ戦隊メタモルV

発売日	4月23日	CD枚数	1枚
発売元	毎日コミュニケーションズ	複数プレイ	1人用
開発元	フェイクラフト	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	3・プレイデータ
ジャンル	アドベンチャー	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（2月5日現在）

5人のカワイイ戦士が大活躍するアドベンチャー。主人公の新条咲慧（しんじょうさきえ）は小学4年生。だが、ひとたび危機があると、ひみつ戦隊メタモルVのリーダー・メタモルレッドに変身して悪の組織と戦うのだ。本作で大切なのは仲間の信頼値を得ること。信頼値の高いキャラクタほど強力な攻撃をしてくれるのだ。仲間の信頼値はプレイヤーの選択によって変化していくぞ。

↑戦隊ものはやっぱりキメポーズ！

←悪の手先ダンディ男爵との戦いだ！

↑一致団結して地球征服を企む宇宙貴族アドニスを倒すのだ

←地球の未来は君たちの双肩にかかっている

感情を選択する！　新会話システム「ALIS」

本作では新システムとして、会話中にキャラの感情を選択していく「ALIS」が採用されている。これはALISのタイミング時に決まったボタンを押すことで、主人公の感情の流れを選択していくというもの。そのほか会話中にもL、Rボタンで感情を決められる。この決定により、物語の展開や獲得できる信頼値なども変化してくるのだ。

↑会話中にL、Rボタンを押せば、同意or否定の気持ちを表現できる

↑ALISタイミング時に方向キーの上、右、左で選択して感情を選択する。ALISタイミングは2～8秒続くので焦らないで入力しよう

キーワードを合成して超必殺技を作れ！

物語を進めていくと「貫く」や「壊す」といったキーワードがいくつか与えられる。このキーワードを2つ、戦闘前の作戦タイムで合成させることで、超必殺技コマンドが獲得できるぞ。キーワードの組み合わせの違いによって得られる超必殺技も異なり、強力な必殺技を使って素早く敵を倒せば、それだけ味方の信頼値を得られる。

↑1回の作戦タイムに付き3回まで合成は可能なのだ

←↓各キャラにはそれぞれの個性に見合った必殺技が豊富にある。どれもユニークなものばかりなので、いろんな合成を試してみたくなることうけあいだ

ストーリーは全6話、テレビアニメ形式で進行

物語は1話完結形式で、全6話から構成されている。それぞれの話にはオープニングやエンディングテーマ、次回予告などが付けられており、テレビアニメのような感覚で楽しめるぞ。また、キャラクタはすべてフルボイス。大谷育江（新条咲慧役）や冬馬由美（佐山捺紀役）といった人気声優陣の出演も話題のひとつだ。

エンディングも！

←エンディングではスタッフロールも流れる

↑各話のタイトルも！　CMはないがアイキャッチも表示される

メタモルVのキャラクタ名鑑「メタモル図鑑」

キャラクタ名鑑とでも言うべき「メタモル図鑑」。誕生日や趣味など、登場人物のプロフィールを知ることができ、物語が進行するにつれ見られるキャラ数も増加していく、おまけ要素の強いモードだ。また、同じおまけモードとして、すべてのエンディングを見ると、物語を回想できる「メタモルランド」が出現する。

↑全キャラを集めて図鑑を完璧にしよう。目指すはメタモル博士！

あやかし忍伝くの一番プラス

発売日	3月26日	CD枚数	2枚組
発売元	翔泳社	複数プレイ	1人用
開発元	翔泳社	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	11～28・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	90%（2月5日現在）

主人公の楓が、くの一養成学校に入学した3人の姫を護衛しながら、勉学、訓練にいそしみ、首席卒業を目指す。授業を受けてパラメータを上げ、ときには忍びとしての仕事の依頼、「忍務」をこなして実績を上げていくのだ。

⬅さまざまな女の子たちと出会うことになる

⬇昔の主従関係であった2人が再会し、ストーリーが展開

⬆忍群の総帥である楓の父、十全

くの一たちを育てあげ学園の平和を守れ

護衛すべき3人の姫は、見た目はもちろんのこと、性格もまったく異なる。性格を考えて護衛や補佐をしないと、姫自身がなかなか成長しないし、仲良くなることもできないのだ。どの姫とどれだけ仲良くなれたかでエンディングが変化するぞ。

⬆彼女を立派なくの一に育てるのが目的だ

⬆無口な彼女の心を開くにはどうすれば…

⬆楓の想いは憧れの月葉に届くのだろうか？

⬆常にマイペースな女の子。さすがお姫様

もってけたまご with がんばれ！かものはし

発売日	3月	CD枚数	1枚
発売元	ナグザット	複数プレイ	4人同時
開発元	ナグザット	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格（税別）	5800円	バックアップメモリー	11・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

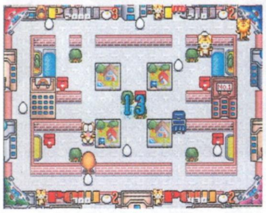
かものはしくんが大切にしていたタマゴが、ひょんなことで巣から転げ落ちたことからストーリーは始まる。ゲームの目的は転げ落ちたタマゴを拾い集め、ヒナにかえして、できるだけ多く巣に連れてかえること。しかし、ライバルたちがタマゴを狙っているし、障害物もたくさんある。そこでうまくアイテムやダッシュ攻撃を駆使して妨害を跳ねのけていくのだ。

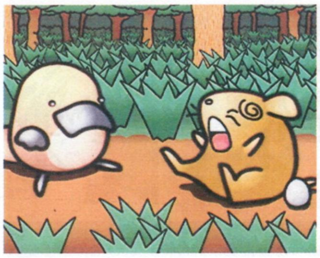
⬆タマゴを拾うと自分の後ろにくっついてくるぞ

➡一定時間が経つとタマゴからヒナがかえる。たくさんいるとすごくカワイイ

対戦プレイが楽しいお手軽アクション

点滅している障害物を押しつぶすことでアイテムが出現。無敵やライバルたちの動きを止める便利なものもあれば、自爆するマイナス効果のアイテムもある。4人同時プレイでは、激しいアイテムの奪い合いが発生するぞ。


⬅ライバルによってステージ構成が異なる


⬆ステージの途中には紙芝居的な挿し絵を用意。ナレーション付きだ

⬆かものはしくん、あえなく自爆

⬆激しく、アツイ4人対戦プレイ

©Shoeisha／Sugeeya／ZERO SYSTEM・Naxat Soft

ケリオトッセ！

発売日	5月下旬	CD枚数	1枚
発売元	増田屋コーポレーション	複数プレイ	4人同時
開発元	アンリミテッド	対応周辺機器等	マルチターミナル6
価格（税別）	4800円	バックアップメモリー	2・プレイデータ
ジャンル	アクション	コンティニュー等	コンティニュー
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（2月5日現在）

3Dポリゴンの可愛らしいキャラクタが必殺技を駆使して、円盤状のステージから敵キャラを蹴り落としていくアクションゲーム。必殺技だけでなく、ステージにも、つるつる滑る氷などの仕掛けや時間の経過でステージ自体が傾斜するなど、趣向を凝らしたものが用意されているぞ。

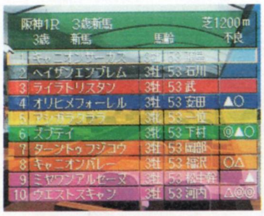
「ストーリーモード」では、随所に美麗なムービーが盛り込まれている

単純なルールにシンプルな操作。これこそアクションの面白さ!!

ウイニングポスト3

発売日	4月2日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用（POGモード時4人まで）
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	70%（2月5日現在）

人気競走馬シミュレーションの最新作。前作に比べ血統が重視されたり、実名騎手が追加されるなど、さまざまな新要素が盛り込まれている。続報となる今回は、競馬の醍醐味ともいえる新要素が加わったレースシーンを紹介するぞ。



自分の馬が一番人気になるとやはり嬉しい

敬遠されがちな血統についても、ゲーム中に分かりやすく解説

血統が距離適性の目安となるので、それを見越してレースを選択

声優による声援が加わったレースシーン

本作のレースシーンは、TV中継さながらのアングルで、スピード感あふれる映像が流れる。そして、特定のGⅠレースには古谷徹や富永みーななどの有名声優による声援が加わった。馬の適性距離や脚質の違いで展開されるレースに、どういった声援が入るか、必聴!!

向こう場面の映像は、2分割画面で実況されるのだ

レース展開はテキストで実況される

競馬の名勝負とは、力のある馬と騎手、そして名トレーナー（君）によって生まれるのである

©MASUDAYA・KOEI

信長の野望・将星録

発売日	4月2日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	9800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	80%（2月6日現在）

定番歴史シミュレーション『信長の野望』シリーズの最新作。コンシューマでは、先にプレイステーションで発売されているが、サターン版はウインドウカラーが変更されたほか、コンピュータの思考中の待ち時間が短くなっていることが特徴になっている。より快適にプレイできるように工夫がされているのだ。

⬆さまざまなコマンドを駆使して、一大勢力を築き上げるのだ

親切設計でSLG初心者でも安心

ゲームの流れは内政で国力を高め、兵力を増強して他国に進攻していくのが基本。しかし、シミュレーション初心者にはなかなかその流れがつかめないと思う。しかし今作には、内政、外交、戦争といった各項目ごとに、そのやり方や効果を説明してくれるチュートリアルモードがあるので安心だ。

⬅見た目で国の成長具合がわかるのも特徴

講師は信長さん

⬆あの（？）信長が丁寧に各コマンドの説明をしてくれるぞ

随所に盛り込まれたムービーの数々

一定条件を満たすことで史実に基づくイベントが発生。中にはこのようなムービーを採用しているものもあるぞ。

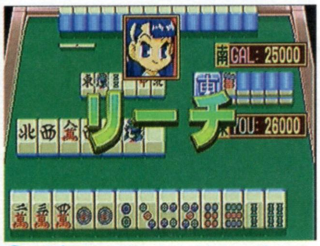
アイドル麻雀　ファイナルロマンス4

発売日	4月23日	CD枚数	1枚
発売元	ビデオシステム	複数プレイ	1人用
開発元	ビデオシステム	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	6800円	バックアップメモリー	ブロック数未定・プレイデータ、環境設定
ジャンル	麻雀	コンティニュー等	未定
対象年齢	18歳以上推奨	現在の開発状況	80%（2月6日現在）

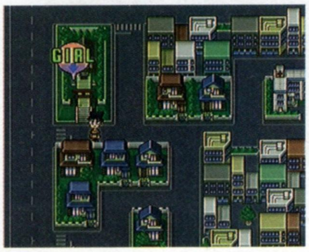
業務用の人気シリーズの最新作が早くも移植。11人の女の子たちが登場、彼女たちと自由に対局ができる「フリー対局」、ミスファイナルロマンスの審査員となるため町内を探索しつつ、彼女たちと対局していく「アーケード」という2種類のモードが用意されている。相手に勝てばもちろんムフフなグラフィックが堪能できるぞ。

どのコを選ぶ？

⬆フリー対局モードは4人打ちだ



⬆2人打ちのアーケードモード



⬅マップ内を歩いて対局相手を探し出すのだ

いずれ劣らぬ強者雀士たちが…

⬆あかつき町の町内会長の娘、鈴蘭。右下の春蘭とは双子の姉妹。はにかみ屋らしい

⬆麻雀の神様を祭る闘牌神社の巫女さん、やまがみしの。恥ずかしがり屋

⬆プールバーによく現われる女ギャンブラーの芹沢サキ。やっぱり麻雀も強いのか？

➡鈴蘭の双子の姉、春蘭。私立高校に通う一方、アイドルタレントとしても活躍。妹とは性格がまったく違うのだ

©KOEI・VIDEO SYSTEM

提督の決断Ⅲ with パワーアップキット

発売日	3月26日	CD枚数	1枚
発売元	光栄	複数プレイ	1人用
開発元	光栄	対応周辺機器等	なし
価格（税別）	9800円	バックアップメモリー	461～632・プレイデータ
ジャンル	シミュレーション	コンティニュー等	なし
対象年齢	全年齢	現在の開発状況	100%

太平洋戦争をモチーフにした戦略シミュレーション。日本海軍かアメリカ海軍の最高司令官になり、自国の勝利か作戦の達成へと導くことが目的だ。232種類の艦船、104種類の航空機、111人の軍人たちが登場、適材適所に軍人を用いることが目的達成の近道だ。艦隊参謀たちがさまざまな助言をしてくれる「作戦会議」を採用しているので、ビギナーにも楽しめるようになっているぞ。

⬆戦闘機から爆弾を投下。地上部隊をせん滅し、都市を奪え!!

⬅迫力のオープニングムービーを用意

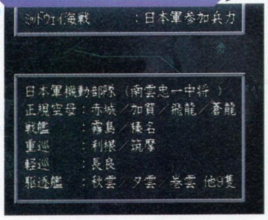
⬆HEX戦は海上、空の2層構造

より幅広い遊び方ができるパワーアップ版

シナリオは『Ⅲ』にショート、キャンペーンそれぞれ7本ずつ追加した全21本。イベントも追加されており、「ヤルタ会談」、「陸奥爆沈」といった史実に基づいた出来事から「アメリカ学童疎開」といったちょっと変わった架空のイベントも発生するのだ。

⬅35の海戦のデータを収録したモード

⬅見よ!! この充実したシナリオ群を



⬅参加した艦船の名前なども網羅している

新シナリオ満載

⬆ナチスドイツとアメリカが連合を組むシナリオもあり

⬆日ソ不可侵条約を無視してソ連が侵攻してくる仮想シナリオ

GIRI GIRI 新着情報局

すべりこみタイトル情報

ワープから昨年の夏に発売され話題になった『リアルサウンド』のシステムを使用した第2弾『リアルサウンド2 ～霧のオルゴール～』の発売が決定。今回はホラーを題材にしており、雰囲気をガラっと変えた内容になる予定だ。発売は6月、CD2枚組で5800円で発売されるぞ。

『サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～』の初回限定版の仕様が固まったぞ。その仕様とは以下の通り。これは予約しても手に入れるっきゃないね。

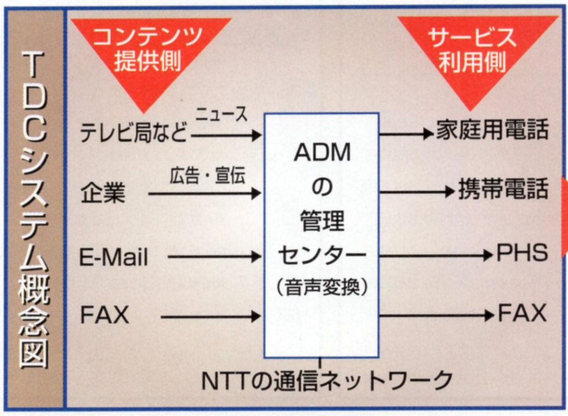
1:スリーブ付き特別パッケージ
2:設定資料などを追加した豪華取り扱い説明書
3:限定版デザインのCDレーベル

新情報・通信サービスで新しいゲームの時代到来

サターンで2タイトルをリリース予定のA.D.MがNTTと共同で開発を進めていたテレフォン・ダイレクト・コーリング（以下TDC）システムがついに動き始めた。

TDCは電話を利用した新サービスで、サービス利用者が指定した日時、電話番号に必要な情報が、音声またはFAXなどで送られてくるもの。リアルタイムで変動する株式情報やニュースの配信などが、当面の利用目的として考えられるがこれだけでは止まらない。

2月4日から6日に掛けて開催されたNET＆COM'98というイベントで明確なゲームでの採用例が紹介された。実際にどのような活用ができるかは下記に掲載するとして、どのようなソフトメーカーが採用するのだろうか。今回のイベントでは、コナミ、ソニー・コンピュータエンタテインメントが一例を提供していたが、これはあくまでもの情報サービスとリンクさせた利用例で、実際にゲームと絡めてどうこうというものではなかった。しかし今後この2社を初めゲーム業界にこのシステムが浸透していくのは間違いないだろう。



TDCでこんなことが可能に…

＜ゲーム編＞
・プレイ中のゲームのヒーローやヒロインからメッセージが送られてくる
・アドベンチャーゲームの地図やヒントがFAXで届く
・RPGでゲーム中の世界の人間もしくは、同じゲームを楽しんでいるユーザーとの情報交換
・「何時に～の情報を届ける」といった実際の時間軸を意識したゲームの登場

＜その他＞
・どこにいても指定日時に最新のゲームソフト、グッズの情報が手に入れられる

©KOEI

サターン新作タイトルラインナップ

カレンダーの見方

発売日　ソフトもしくは機器名(追加機能もしくは付属品などがある場合カッコで併記)………メーカー名(正式社名以外にブランド名などがある場合カッコくくりで併記）／予定価格(税別)

注:ソフトもしくは機器名の文字が赤字で書かれているものは、今号で新作カレンダーに初登場したものです。また、青字で書かれているものは、発売日もしくはソフトのタイトル名に変更があったものです。

セガサターン

●2月

発売日	ソフト	メーカー／価格
11日	Fighting illusion K-1GRAND PRIX・翔（サターンコレクション）	エクシングエンタテイメント／2800円
	テナント ウォーズ	キッド／5800円
	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONGLAND（サターンコレクション）	ゲーム アーツ／2800円
	2度あることはサンドアール（サターンコレクション）	CSK総合研究所／2800円
	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サターンコレクション）	セガ／2800円
	サクラ大戦（サターンコレクション）	セガ／2800円
	ラングリッサーⅢ（サターンコレクション）	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／2800円
	SDガンダムGCENTURY S	バンダイ／6800円
	トゥームレイダース（サターンコレクション）	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／2800円
19日	バーチャコップ スペシャルパック	セガ／5800円
	プロ野球チームもつくろう!	セガ／5800円
	すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～	データム・ポリスター／5800円

20日 Nadeshi-Co Vol.3 発売

発売日	ソフト	メーカー／価格
26日	EVE burst error & DESIRE バリューパック	imadio／9800円
	DESIRE プレミアムパック	imadio／6800円
	バトルガレッガ	エレクトロニック・アーツ／5800円
	実況Jリーグ 炎のストライカー	コナミ／5800円
	ステラアサルトSS	シムス／5800円
	メッセージ・ナビVOL.2	シムス／2800円
	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	ジャレコ／6800円
	SEGA AGES／パワードリフト	セガ／3800円
	バーニング レンジャー	セガ／5800円
	慟哭 そして…	データイースト／6800円
	ラングリッサー～ドラマティック エディション～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／6300円
	パチンコホール ～新装大開店～	ネクストン／6800円
	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	ハドソン／6800円
	悠久幻想曲 2nd Album	メディアワークス／5800円

27日 SATURNFAN No.5 3月13日号発売

●3月

発売日	ソフト	メーカー／価格
5日	タイムコマンドー	アクレイムジャパン／5800円
	ワイプアウトXL	ゲームバンク／5800円
	セガワールドワイドサッカー'98	セガ／5800円
	ナイル河の夜明け	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）／6800円
	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ!～	ヒューマン／5800円
	VIRTUAL麻雀	マイクロネット／8800円
12日	EVE The Lost One	imadio／7800円
	Pia♡キャロットへようこそ!!	キッド／6800円
	GUNGRIFFON The Eurasian Conflict（サターンコレクション）	ゲーム アーツ／2800円
3月12日	上海 万里の長城（サターンコレクション）	サン電子（サンソフト）／2800円
	ゾーク・コレクション	翔泳社／7900円
	コマンド&コンカー（サターンコレクション）	セガ／2800円
	ダイナマイト刑事（サターンコレクション）	セガ／2800円
	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サターンコレクション）	ティー・イー・エヌ研究所／2800円
	シーバス フィッシング2（サターンコレクション）	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／2800円
19日	プリンセスクエスト 特別限定版	インクリメントP／5900円
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.2 ～彩のラブソング～	コナミ／5800円
	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	セガ／6800円
	プロ野球 グレイテストナイン '98	セガ／5800円
	SAVAKI（サバキ）	マイクロキャビン／5400円
	テニスアリーナ	UBIソフト／5800円
	クロス探偵物語	ワークジャム／6800円
26日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK／5800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97<お買い得セット>	SNK／7800円
	プライマルレイジ	ゲームバンク／5800円
	ヘクセン	ゲームバンク／5800円
	提督の決断Ⅲ with パワーアップキット	光栄／9800円
	幻想水滸伝	コナミ／未定
	吉村将棋	コナミ／5800円
	あやかし忍伝くの一番プラス	翔泳社／6800円
	THE HOUSE OF THE DEAD	セガ／5800円
	technomotor	電子メディアサービス／4800円
	ダンジョン・マスター ネクサス	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（ビクターソフト）／6800円
下旬	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	エニックス／7900円
	卒業Ⅲ～Wedding Bell～	小学館プロダクション／未定
	チョロQパーク	タカラ／5800円
	ツアーパーティー 卒業旅行にいこう	タカラ／5800円
	湾岸トライアルLOVE	ビクター インタラクティブ ソフトウエア（パック イン ソフト）／6800円
未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／5800円
	ドラゴンフォースⅡ ー神去りし大地にー	セガ／5800円
	モニカの城	パイオニアLDC／6800円

●4月

発売日	ソフト	メーカー／価格
2日	ウイニングポスト3	光栄／6800円
	信長の野望・戦国群雄伝	光栄／5800円
	信長の野望・将星録	光栄／9800円
	わくわくぷよぷよダンジョン	コンパイル／5800円
	組み立てバトル くっつけっと	テクノソフト／5800円
4日	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	セガ／6800円
9日	機動戦士ガンダム ギレンの野望	バンダイ／6800円
16日	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／5800円
	ヴァンパイア セイヴァー 拡張RAM同梱版	カプコン／7800円
	X-MEN VS.STREETFIGHTER	カプコン／5800円

NEW PRODUCTION SALE CALENDAR

4月23日	ゲームで青春	キッド／5800円
	ガングリフォンII	ゲーム アーツ／6800円
	スーパーロボット大戦F 完結編	バンプレスト／6800円
	アイドル麻雀 ファイナルロマンス4	ビデオシステム／6800円
	ひみつ戦隊メタモルV	毎日コミュニケーションズ／5800円
中旬	英雄志願 －Gal Act Heroism－	マイクロキャビン／6800円
未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	コナミ／4800円
	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	セガ／4800円
	ROOMMATE3～涼子 風の輝く朝に～	データム・ポリスター／5800円

●5月以降

5月14日	バロック	スティング／6800円
5月28日	王様げーむ	ソシエッタ代官山／6800円
5月下旬	ケリオトッセ！	増田屋コーポレーション／4800円
5月未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	ガイナックス／5800円
6月未定	リアルサウンド2～霧のオルゴール～	ワープ／5800円
7月未定	ウルトラマン図鑑3	講談社／未定
	エーベルージュ スペシャル	タカラ／未定
	ドリーム ジェネレーション～恋か?仕事か!?…～	日本コンピュータシステム（メサイヤ）／6300円
8月未定	ポケットファイター	カプコン／5800円

●発売日未定

今春	ルパン三世－ピラミッドの賢者－	アスミック／5800円
	制服～ハイスクールカウントダウン～	アローマ（ユーメディア）／未定
	SNKファン・コレクション 餓狼伝説	SNK／未定
	WORLD SOCCER RPG（仮称）	エニックス／未定
	スーパーアドベンチャー ロックマン	カプコン／5800円
	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／5800円
	スチームハーツ	戯画／6800円
	Code R	クインテット／6800円
	シャイニング・フォースIII シナリオ2（仮称）	セガ／4800円
	少女革命ウテナ いつか革命される物語	セガ／6800円
	もってけたまご WITH がんばれかものはし	ナグザット／5800円
	クーリエ・クライシス	BMGジャパン／5800円
	ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ	ビスコ／6800円
	クロック！パウパウアイランド	メディアクエスト／5800円
今夏	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）（仮称）	A.D.M／未定
	THE RUINS（ルーインズ）（仮称）	A.D.M／未定
	アンジェリーク デュエット	光栄／7800円
	アンジェリーク デュエット プレミアムBOX	光栄／9800円
	七つの秘館 戦慄の微笑	光栄／7800円
	恋愛シミュレーション（仮称）	講談社／未定
	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	セガ／4800円
	ファインドラブ2～The Simulacion Game～（仮称）	ダイキ／未定
	アドヴァンスト V.G.2	テイジイエル（TGL）／6800円
	ボールディランド	バンプレスト／6800円
	海辺<ビーチ>でリーチ！	毎日コミュニケーションズ／5800円
98年未定	音楽ツクールかなでーる2	アスキー／5800円
	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／4800円
	エドワードランディ／アーケードギアーズ	エクシングエンタテイメント／4800円
	Jリーグエキサイトステージ V1	エポック社／未定
98年未定	頭文字D～公道最速伝説～	講談社／5800円
	アストラスーパースターズ	サン電子（サンソフト）／5800円
	真髄・碁仙人	J・ウイング／8900円
	FAKE DOWN	システムサコム／未定
	ダブロー・イ・ゼロウ	小学館プロダクション／未定
	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	セガ／未定
	E'TUDE prologue～揺れ動く心のかたち～	TAKUYO／未定
	スタートリング・オデッセイI ブルー・エボリューション	レイ・フォース／未定
発売日未定	囲碁	アスキー／6800円
	シミュレーションRPGツクール	アスキー／5800円
	ダービースタリオン（仮称）	アスキー／未定
	英雄降臨～THE SEVEN HEROES & CINDERELLA～	アルファ・オメガソフト／未定
	ブラックマトリクス	NECインターチャネル／未定
	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／未定
	MONSTER MAKER HOLY DAGGER	NECインターチャネル／6800円
	ドラゴンナイト	エルフ／未定
	雷電ファイターズ	エレクトロニック・アーツ／5800円
	スレイヤーズろいやる2（仮称）	角川書店／ESP／未定
	ルナ エターナルブルー（仮称）	角川書店／ESP／未定
	X2	カプコン／5800円
	バイオハザード 2	カプコン／未定
	MARVEL SUPERHEROES VS.STREETFIGHTER	カプコン／未定
	サイキックフォース	ゲームバンク／5800円
	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	コナミ／未定
	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3（仮称）	コナミ／未定
	魔導物語	コンパイル／5800円
	激闘おったまがえる（仮称）	CSK総合研究所／未定
	GT24	ジャレコ／5800円
	Warrz ワーズ	ショウエイシステム／6800円
	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	セガ／未定
	バーチャファイター3	セガ／未定
	ハート オブ ダークネス	セガ／未定
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）	セガ／2800円
	探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに	データイースト／5800円
	超FLAPPY	デービーソフト／5800円
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	徳間書店／インターメディア・カンパニー／未定
	レクイエム（仮称）	日本アートメディア／未定
	ファンズフォルム	日本MMIテクノロジー／5800円
	THE LEGEND OF EDEN2	日本コロムビア／未定
	SUPER 301 SQ（仮称）	日本物産／未定
	USドラッグチャンプ（仮称）	日本物産／未定
	汽船海賊（スチームパイレーツ）（仮称）	ネバーランドカンパニー／未定
	かもめ大作戦～女神たちのささやき～	ビング／未定
	インデペンデンスデイ	フォックスインタラクティブ／未定
	パチンコファイター（仮称）	プレ・ステージ／未定
	ピラミッドの謎～アンク2～	レイ／未定
	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ・フォース／未定
	スタートリング・オデッセイIII ミレニアムの聖戦	レイ・フォース／未定

SATURN FAN 次号No.5は 2月27日(金)発売予定

●COVER MOTIF：バーニング レンジャー
©SEGA

『サクラ大戦2』『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド』『ドラゴンフォースⅡ』『新世紀エヴァンゲリオン　鋼鉄のガールフレンド』などセガ強力ラインナップ続報が充実。攻略は『バーニング レンジャー』『慟哭　そして…』を徹底解析するのだ!!

ご質問・お問い合わせ

読者の皆様からのお問い合わせは、休日をのぞく月曜日から金曜日の、午後4時から6時までの間、下の番号で受けつけています。質問は本誌に関することだけで、ゲームの解答やヒントについてはお答えできません。

●ウルテクに関するご質問は ☎022-213-7555
●それ以外の記事に関するご質問は ☎03-5569-6244
●広告掲載に関するお問い合わせは ☎03-5569-6215

本誌スペック表の見方

❶発売日：発売日（発売前のソフトは現時点での発売予定日）。❷発売元：原則として発売元のメーカー名を表記。カッコ内はブランド名。❸開発元：開発元のメーカー名を表記。開発元が明らかにされていない場合は未発表と表記。❹価格（税別）：メーカー側の希望する税別販売価格（発売前のソフトは現時点での予定価格）。❺ジャンル：編集部で判断したソフトの種別。❻対象年齢：メーカーが指定する推奨または制限年齢。❼CD枚数：CD-ROMの枚数。❽複数プレイ：同時または交代でプレイできる人数。❾対応周辺機器等：対応している周辺機器等を表記。❿バックアップメモリー：バックアップメモリーへの対応の有無。対応している場合はその必要ブロック数とセーブ内容を表記。⓫コンティニュー等：アクションゲーム等におけるコンティニューやパスワード機能の有無を表記。⓬現在の開発状況：ソフトの完成度をパーセントで表記。カッコ内はその確認を行った時期。

発売日	❶4月
発売元	❷セガ
開発元	❸エス・エヌ・ケイ
価格（税別）	❹6800円
ジャンル	❺アクション
対象年齢	❻全年齢
CD枚数	❼2枚
複数プレイ	❽6人交代
対応周辺機器等	❾マルチターミナル6、シャトルマウス
バックアップメモリー	❿100・プレイデータ
コンティニュー等	⓫パスワード
現在の開発状況	⓬90%（2月4日現在）

〈発行所〉株式会社徳間書店／インターメディア・カンパニー　●発行人／山森尚　●編集人／相沢浩仁　●編集長／高島寿洋　●副編集長／加藤政樹　●編集委員／村田憲生〈編集〉●スタッフ／（東京）荒田茂樹・伊藤博充・生形勝喜・奥村景子・児玉守・田村雅・寺崎宏之・西村俊行・山口康弘　（仙台）大石美智子・中鉢ゆき子　●アシスタント／（東京）青木智彦・牛山雅彦・大村和義・片井美樹雄・近藤千恵子・田中雅邦・松本亮・野村一真・平岡祐輔　（仙台）北村辰巳・千葉和之・畠山薫・平野哲夫　〈情報企画部〉●サブマネージャー／福成雅英　●スタッフ／池田菜採・木浪秀剛・佐藤大作・篠崎晶三・杉村知顕・豊田恵　●アシスタント／石井暁子・千葉友浩・古屋陽一　〈販売部〉●マネージャー／遠藤剛　●スタッフ／大野浩志・吉野なおみ　●アシスタント／江渕綾乃　〈広告部〉●サブマネージャー／金山泰久・伴勝・本間彰　●スタッフ／加藤千香子・工藤克俊・小出貴美子・駒形友美・長倉明　●アシスタント／羽迫新一　〈NCC〉●マネージャー／島宮美幸　●サブマネージャー／佐々木さとみ・高山正美　●スタッフ／大内隆・工藤一樹　●アシスタント／五十嵐沙織・岩田麻記子・森田智子・山内恵美　（仙台）鈴木享子　〈DTP〉●スタッフ／（東京）小菅剛・土本麗子（仙台）中村正吾　●アシスタント／（東京）五十嵐恭子・石動太一・筒井亨平・西原孝治・野手泰宏・三橋裕二・渡辺春奈（仙台）大久寿之・佐藤祥子　〈デザイン〉●AD／鈴木俊明（マッシュアイランド）　●スタッフ／（仙台）今村奈緒美・梅内幸子　●アシスタント（仙台）佐久間弘子　〈協力〉●校閲／笠原紀彦　●写真／守屋貴章　●編集／大野哲次・近藤徹也・松村浩次　●デザイン協力／石森康子・オープンハウス・荻原デザイン事務所・株式会社マッシュアイランド・TOP・有限会社デザイラ・有限会社フリーウェイ・リーフ　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・株式会社ワードポップ　●印刷／凸版印刷株式会社
©TOKUMASHOTEN Co.,Ltd INTERMEDIA COMPANY1998　※本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。また本誌記事中のソフト名、ハード名などは一般に各メーカーの登録商標です。「®」「TM」などの表記は省略させていただきました。さらに著作権も制作者およびに制作会社に帰属するものとし、版権の「©」も一部省略させていただきました。なお記事中の各著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。また、一つの著作物に複数の著作権所有者が存在する場合の著作権表示は「／」で区分し、同一ページに複数の著作権が存在する場合は「・」で区分しています。

春の新作ラッシュ迫る!!

⇧岐阜県／かり

⇧神奈川県／岩瀬智恵子

⇧千葉県／明石知子

このページに掲載するイラスト・カットを大募集中!!　テーマは問いません。P65のあて先で「予告」係まで。たくさんのご応募お待ちしてます。

AD(広告)INDEX

エレクトロニック・アーツ
〔バトルガレッガ〕……181
〔蒼穹紅蓮隊 御徳用〕……181
キッド
〔テナント ウォーズ〕……104
セガ・エンタープライゼス
〔プロ野球チームもつくろう！〕……表④
データイースト
〔慟哭 そして…〕……4
〔探偵 神宮寺三郎 夢の終わりに〕……6
データム・ポリスター
〔すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～〕…123
徳間書店／インターメディア・カンパニー
〔〈ムック〉超攻略本ゲームの歩き方シリーズラインナップ〕……126
〔〈雑誌〉攻略大技林VOL.2〕……128
ハドソン
〔白き魔女～もうひとつの英雄伝説～〕……30
バンダイ
〔機動戦士ガンダム ギレンの野望〕…表③
毎日コミュニケーションズ
〔ひみつ戦隊メタモルV〕……102
メディアワークス
〔悠久幻想曲 2nd Album〕……103
ワープ
〔リアルサウンド2～霧のオルゴール～〕……表②

GAME INDEX

〈セガサターン〉

THE HOUSE OF THE DEAD……8
アイドル麻雀 ファイナルロマンス4……176
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～……60
AZEL -パンツァードラグーンRPG-……92
あやかし忍伝くの一番プラス……174
EVE The Lost One……18
ヴァンパイア セイヴァー……14
Wizard's Harmony……169
ウィザードリィ ネメシス……114
ウイニングポスト3……175
Winter Heat……96
馬なり1ハロン劇場……169
SDガンダムGCENTURY S……98
機動戦士ガンダム ギレンの野望……43
ケリオトッセ！……175
Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2……105、169
実況Jリーグ 炎のストライカー……130、148
白き魔女～もうひとつの英雄伝説～……147
新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド……38
スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア…138、145
スーパーロボット大戦F 完結編……52
すごぺんちゃー～ドラゴンマスターシルク外伝～……143、147
ステラアサルトSS……142、146
SEGA AGES／パワードリフト……148、172
セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ……42、168
仙窟活龍大戦 カオスシード……84
センチメンタルグラフティ……169
速攻生徒会……168
チョロQパーク……56
提督の決断Ⅲ with パワーアップキット……177
ティンクルスタースプライツ……169
慟哭 そして………24、145
ドラゴンフォースⅡ －神去りし大地に－……32
信長の野望・将星録……176
バーニング レンジャー……34、144
パチンコホール ～新装大開店～……148
バトルガレッガ……140、146
Pia♡キャロットへようこそ!!……48
美少女花札紀行みちのく秘湯恋物語Special……169
ひみつ戦隊メタモルV……173
ブルーブレイカー ～剣よりも微笑みを～……168
プロ野球チームもつくろう!……132、145
放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－……116
街……81
魔法少女プリティサミー ～ハートのきもち～……110
メッセージ・ナビVOL.2……149
もってけたまご WITH がんばれかものはし……174
悠久幻想曲 2nd Album……146
ラングリッサー～ドラマティック エディション～…136、147
RIVEN THE SEQUEL TO MYST……54
ロスト・ワールド ジュラシック・パーク……169
わくわくぷよぷよダンジョン……58

〈業務用〉

セガラリー・チャンピオンシップ2……152
対戦タントアール サシっす!!……157
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム……158
ファイティングバイパーズ2……154
RADIANT SILVERGUN……160

THE NEXT NOTICE & INFO.

SEGASATURN
激闘の空へ発進。
本格派STGの雄、完璧な移植で激戦の開始だ！
BATTLE GAREGGA
1998年2月26日発売予定・価格5,800円 セガサターン専用ソフト（税別）
©1998 Electronic Arts. ©1996,1998 EIGHTING / RAIZING Illustration / YUJI KAIDA
EIGHTING CO.,LTD.
RAIZING
今度はコイツが相手をするぜ!!
最狂STG!! バトルガレッジガ!!
●アーケード版を完全再現する充実したゲーム内容。
●縦置きの画面表示も選択可能です。
大ヒット御礼！ 名作STGが、
蒼穹紅蓮隊
そうきゅうぐれんたい
御徳用
御徳用となって帰ってきた!!
アーケードの興奮を完全再現し大好評を博した、激烈シューティングが新価格となって再登場。うれしい特典として「バトルガレッジガ」体験版も同時収録しています。
●バトルガレッジガ体験版を収録した以外の変更点はありません。
©1997 Electronic Arts. ©1996,1997 EIGHTING / RAIZING
バトルガレッジガ体験版同時収録で絶賛発売中!!
セガサターン専用ソフト・新価格2,800円（税別）
エレクトロニック・アーツ株式会社
〒141-0021 東京都品川区上大崎2-24-9 IKビル3F 製品に関するお問い合わせは弊社カスタマーサポート係までお気軽に：TEL03-5436-6400（受付時間11:00〜17:00／月〜金・祝日休）http://www.ea.com/eaj/
このマークが表示されたソフトウェア、ハードウェアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器、ソフトウェアを表すものとしてその表示を承認したものです。
ELECTRONIC ARTS™

「立てよ！

国民！」

Illustrated by 安彦良和

安彦良和氏描き起こし
オリジナルジャケット

戦略級シミュレーション
機動戦士ガンダム ギレンの野望
予価6,800円

4月9日発売

ESP ENTERTAINMENT SOFTWARE PUBLISHING

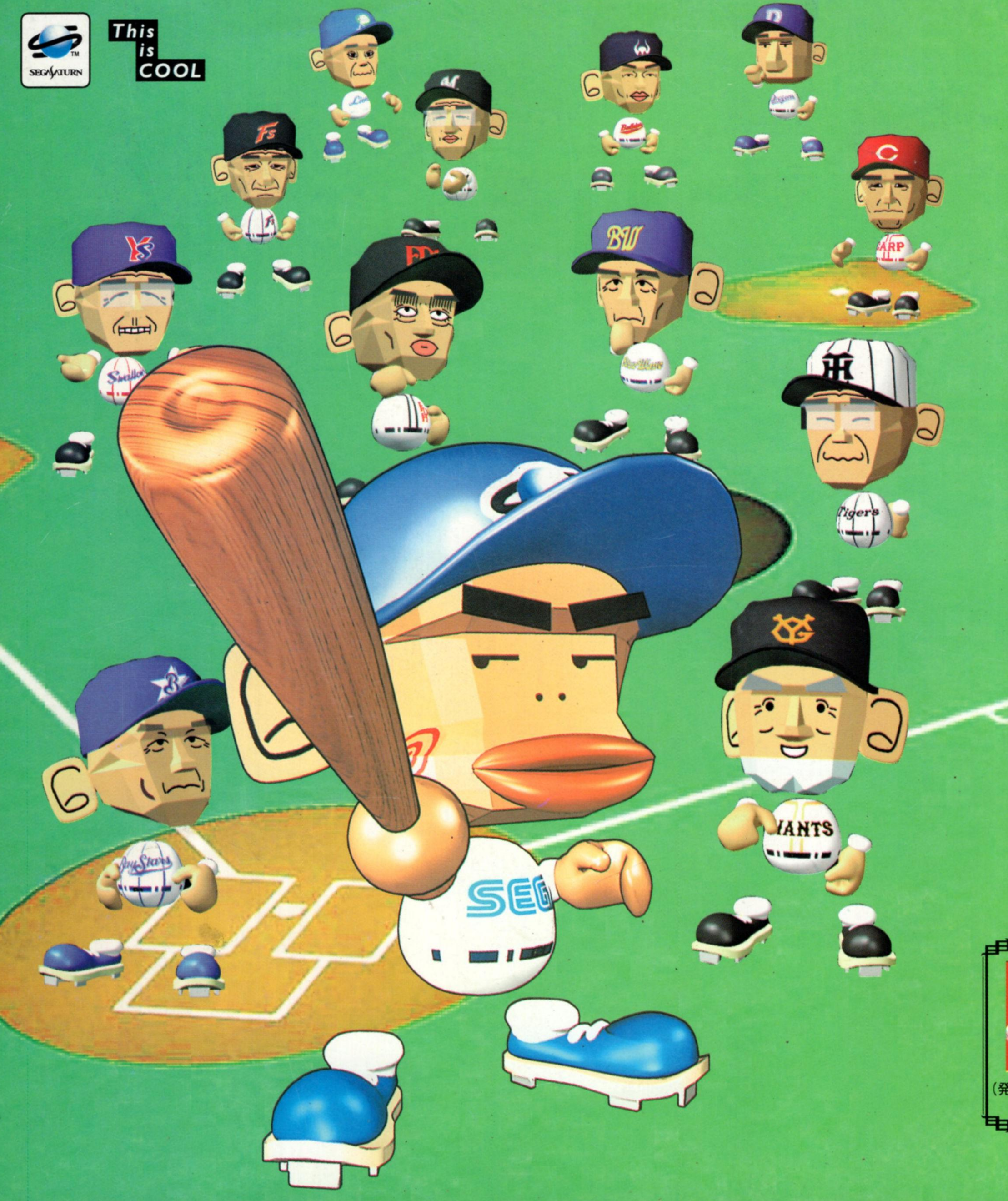
CRI CSK Research Institute

●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は税別になっております。
●写真・イラストと商品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。

©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 1998
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、
SEGASATURN専用の周辺機器,ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。

株式会社バンダイ
エレクトロニクス事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-8081

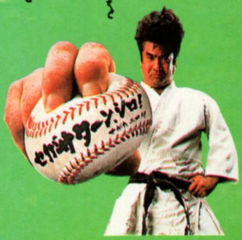
BANDAI



せがた三四郎オススメ

プロ野球チームもつくろう!

監督は若いうちに経験すべきです。木を見、森を見、集団を分析し、その強みを突出させ、弱みを克服してゆく。監督とは自己鍛練の究みに達した者のみが司れる域の偉業なのです。しかるに、上に立つ者として集団の能力を伸長せしめんとする試みは、若者にとって、己の精神力と判断力に多大なる成長をもたらす、いわば、万本ノックにも値する貴重な試練なのです。



緊急連絡!! わたくし、せがた三四郎のテーマ曲「セガサターン、シロ!」のCDが2/15発売決定だ! 全国のセガカラなら発売前でも歌えるぞ!!よろしく!

(発売/販売元:ワーナーミュージックジャパン)
WPDV-7138 ¥1,020(税込)

プロ野球史上最強のチームをつくろう!

セ・パ12球団、好きなチームのオーナーになって球団経営。もちろん選手は実名で登場。愛らしいポリゴンキャラで、顔もそっくりだ。「試合で勝つことによってお客さんが集まり球団が潤うところも面白いですね」監修の野茂英雄さんの言葉どおり、チームを強くするのも、万年最下位の経営不安定チームにするのも、オーナーである君の腕次第!本拠地の決定、施設投資、球場整備、練習、キャンプ、トレード、ドラフト、FA、・・・。さあ、君は球史に残る最強チームをつくれるか?!

(社)日本野球機構、プロ野球12球団公認ゲーム
©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1998

2月19日発売予定 **5,800円**(税別)

SEGA PARTNERS

メンバー大募集! 年会費は5,000円(税込)だ!さあ、今すぐ入会申し込み書をゲットしよう!○入会特典1:メンバーズカード十特製オリジナルカードホルダー ○入会特典2:セガ パートナーズスペシャルCD-ROM ○入会特典 3:全国セガ・アミューズメントテーマパークご優待 お申し込み方法 ハガキに1.氏名(フリガナ) 2.性別 3.生年月日(19○○年○月○日) 4.職業 5.郵便番号 住所(フリガナ) 6.電話番号 7.日中の連絡電話番号 8.この広告を見た雑誌名をご記入の上、〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガ パートナーズ事務局までお送りください。約2週間で、「入会のご案内」がお手元に届きます。なお、電話でのお申し込みは受け付けておりません。インターネットでもお申し込みを受け付けています。
http://www.sega.co.jp/sega/partners/ お問い合わせ 〒150-0011 東京都渋谷区東3-14-22 白善ビル セガパートナーズ事務局TEL.03-5467-3020(月~金10:00~18:00)

セガサターンフェスタ
in 東京ジョイポリス
第三日曜日はセガサターンの日。
2月15日(日)は「バーニングレンジャー」特集
今月のミス・セガサターンフェスタ金谷久美さん

〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 お客様相談センター 0120-012-235/受付時間 月~金10:00~17:00(祝祭日除く)
セガのゲームやアミューズメントパークの情報はインターネットでご覧になれます。 http://www.sega.co.jp

このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。

株式会社セガ・エンタープライゼス

SATURNFAN 1998年 No.1 2月27日号
平成10年2月27日発行 第10巻第4号(通巻124号) 第3種郵便物認可
発行人 山森 尚 編集人 相沢浩仁
発行所 株式会社徳間書店/インターメディア・カンパニー 〒105-8622 東京都港区東新橋1-1-16 問い合わせ☎03(5569)6244 編集☎03(5569)6223 広告☎03(5569)6215 販売☎03(3573)8613
定価540円 本体514円

T1123314020546

©TOKUMA SHOTEN Co., Ltd. INTERMEDIA COMPANY 1998
印刷・凸版印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌 23314-2/27